



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

BUKU KURIKULUM

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS IBNU SINA BATAM

2025



HALAMAN PENGESAHAN

Buku Kurikulum Berbasis Outcome Based Education (OBE) Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana, Fakultas Teknik, Universitas Ibnu Sina Tahun 2024 ini disusun sebagai pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran dan penjaminan mutu akademik program studi. Buku kurikulum ini merupakan pemutakhiran dari buku kurikulum OBE pertama di tahun 2024, ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Nomor **121/SK/FT-UIS/YAPISTA/II/2025** tanggal 10 Februari 2025 dan berlaku mulai Tahun Akademik 2025/2026.

Proses	Penanggung Jawab	Nama dan Jabatan	Tanda Tangan
Perumus	Tim Penyusun Kurikulum Program Studi Teknik Informatika	Dr. Army Trilidia Devesa,S.Kom., M.Pd.T	
Pemeriksa	Ketua Lembaga Penjaminan Mutu Internal (LPMI)	Roni Saputra, S.Si., M.Si.	
Persetujuan	Wakil Dekan I Bidang Akademik	Okta Veza, S.Kom., M.Kom.	
Penetapan	Dekan Fakultas Sains dan Teknologi	Ir. Sanusi, S.T., M.Eng.,Ph.D., IPM	
Pengendalian	Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)	Afrina, S.Kom., M.Si.	

Batam 10 Februari 2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Pemutakhiran Buku Kurikulum Berbasis Outcome Based Education (OBE) Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibnu Sina Tahun 2025 dapat diselesaikan.

Penyusunan buku kurikulum ini merupakan wujud tanggung jawab program studi dalam menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, dunia usaha, dan dunia industri. Kurikulum disusun dengan pendekatan OBE, yaitu pendekatan yang menempatkan capaian pembelajaran lulusan sebagai titik tolak perancangan seluruh komponen kurikulum, mulai dari profil lulusan, bahan kajian, mata kuliah, proses pembelajaran, sampai dengan asesmen dan evaluasi.

Kurikulum ini mengacu pada Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI Forum Program Studi Informatika APTIKOM Versi 2.0 Tahun 2024, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, Panduan Kurikulum Pendidikan Tinggi Tahun 2024, Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Level 6, Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang teknologi informasi, serta rujukan internasional ACM/IEEE Computer Science Curricula (CSC) 2023.

Program Studi Teknik Informatika Universitas Ibnu Sina menetapkan empat bidang unggulan sebagai penciri kurikulum, yaitu Software Engineering, Multimedia, Cloud Computing & Big Data, serta Artificial Intelligence. Keempat bidang tersebut diwujudkan dalam paket mata kuliah konsentrasi yang dapat dipilih mahasiswa mulai semester V.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini, khususnya tim penyusun kurikulum, pimpinan fakultas dan universitas, lembaga penjaminan mutu, alumni, serta mitra dunia usaha dan dunia industri. Kami menyadari buku ini masih memerlukan penyempurnaan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan.

Batam, 10 Februari 2025

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Army Trilidia Devega, S.Kom., M.Pd.T.

DAFTAR ISI

A. Identitas Program Studi	1
B. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study	2
1. Mekanisme Evaluasi Kurikulum	3
2. Hasil Evaluasi Kurikulum	3
3. Hasil Tracer Study	4
C. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum	5
1. Landasan Filosofis	5
2. Landasan Sosiologis	5
3. Landasan Psikologis	5
4. Landasan Historis	5
5. Landasan Yuridis	6
6. Landasan IPTEKS	6
D. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value	8
1. Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Ibnu Sina	8
2. Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas Teknik	8
3. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi Teknik Informatika	9
E. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)	11
1. Rumusan Profil Lulusan	11
2. Rumusan CPL Program Studi	12
2.1. Dasar Penyusunan Deskripsi CPL	12
2.2. Sumber Deskripsi CPL	13
3. Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL	15
F. Penetapan Bahan Kajian	16
1. Rumusan Bahan Kajian	16
2. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian	18
3. Pemetaan Bahan Kajian terhadap Mata Kuliah	20
G. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS	25
1. Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah	25
2. Pemetaan BK – CPL – MK	30
3. Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS	32
H. Matriks dan Peta Kurikulum	35
1. Organisasi Mata Kuliah	35

2. Struktur Mata Kuliah dan Peta Pemenuhan CPL	37
I. Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	40
1. Rumusan CPMK Berdasarkan CPL dan MK	40
2. Pemetaan MK – CPL – CPMK	44
3. Pemetaan MK – CPMK – Sub-CPMK.....	1
4. Rencana Pembelajaran Semester.....	1
Contoh Rencana Pembelajaran Semester	Error! Bookmark not defined.
5. Metode Pembelajaran.....	5
J. Asesmen Pembelajaran.....	7
1. Teknik Penilaian CPMK	7
3. Bobot Penilaian	18
2. Tahap dan Mekanisme Penilaian.....	26
4. Rumusan Nilai Akhir Mata Kuliah	43
5. Rumusan Nilai Akhir CPL	51
6. Proses Penilaian dan Evaluasi	59
7. Penilaian Portofolio.....	60
K. Rencana Implementasi Hak Belajar Maksimum 3 Semester di Luar Program Studi.....	61
L. Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum.....	62
Daftar Pustaka	64
Lampiran	65
Lampiran 1. Daftar Mata Kuliah Pilihan per Paket Konsentrasi.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Penyusunan Kurikulum Berbasis Outcome Based Education	7
Gambar 2. Komposisi SKS Berdasarkan Kelompok Mata Kuliah.....	34
Gambar 3. Distribusi Beban SKS per Semester	35
Gambar 4. Peta Pemenuhan CPL per Semester (jumlah mata kuliah pengampu)	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Identitas Program Studi Teknik Informatika.....	1
Tabel 2. Hasil Evaluasi Kurikulum Program Studi Teknik Informatika.....	3
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tracer Study Program Studi Teknik Informatika	4
Tabel 4. Landasan Yuridis Penyusunan Kurikulum.....	6
Tabel 5. Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Ibnu Sina	8
Tabel 6. Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas Teknik.....	8
Tabel 7. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi Teknik Informatika	9
Tabel 8. Profil Lulusan Program Studi Teknik Informatika.....	11
Tabel 9. Profesi Berdasarkan Profil Lulusan.....	11
Tabel 10. Capaian Pembelajaran Lulusan Berdasarkan SN-Dikti.....	12
Tabel 11. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Teknik Informatika	13
Tabel 12. Pemetaan CPL SN-Dikti terhadap CPL Program Studi	14
Tabel 13. Pemetaan CPL Program Studi terhadap Profil Lulusan	15
Tabel 14. Rumusan Bahan Kajian Program Studi Teknik Informatika.....	16
Tabel 15. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian (BK)	18
Tabel 16. Pemetaan Bahan Kajian (BK) terhadap Mata Kuliah (MK)	20
Tabel 17. Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah (MK)	25
Tabel 18. Pemetaan Bahan Kajian – CPL – Mata Kuliah	30
Tabel 19. Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS	32
Tabel 20. Organisasi Mata Kuliah per Semester.....	35
Tabel 21. Daftar Mata Kuliah per Semester.....	35
Tabel 22. Peta Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) per Semester	37
Tabel 23. Pemetaan CPL – CPMK – Mata Kuliah.....	40
Tabel 24. Pemetaan Mata Kuliah – CPL – CPMK.....	44
Tabel 25. Pemetaan Mata Kuliah – CPMK – Sub-CPMK	1
Tabel 26. Format Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester	Error! Bookmark not defined.
Tabel 27. Identitas Mata Kuliah pada Contoh RPS.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 28. Rencana Pembelajaran Mingguan pada Contoh RPS.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 29. Teknik Penilaian CPMK Seluruh Mata Kuliah.....	7
Tabel 30. Bobot Penilaian CPMK Seluruh Mata Kuliah	18
Tabel 31. Tahap dan Mekanisme Penilaian CPMK Seluruh Mata Kuliah.....	26
Tabel 32. Rumusan Nilai Akhir Mata Kuliah	43
Tabel 33. Rumusan Nilai Akhir Capaian Pembelajaran Lulusan.....	51
Tabel 34. Konversi Nilai Angka, Nilai Huruf, dan Bobot Nilai.....	59
Tabel 35. Rubrik Penilaian Holistik CPMK.....	59
Tabel 36. Bentuk Penilaian Portofolio	60
Tabel 37. Rencana Implementasi Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.....	61
Tabel 38. Manajemen Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Siklus PPEPP	62
Tabel 39. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Software Engineering.....	65
Tabel 40. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Multimedia.....	65
Tabel 41. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Cloud Computing & Big Data	65
Tabel 42. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Artificial Intelligence	66

DAFTAR ISTILAH

No	Istilah	Arti
1	ACM/IEEE	Association for Computing Machinery / Institute of Electrical and Electronics Engineers
2	APTIKOM	Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer
3	BK	Bahan Kajian
4	CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan
5	CPMK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
6	CSC-2023	Computer Science Curricula 2023 (ACM/IEEE)
7	DUDIKA	Dunia Usaha dan Dunia Industri
8	KKNI	Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
9	KK	Keterampilan Khusus
10	KU	Keterampilan Umum
11	LAM INFOKOM	Lembaga Akreditasi Mandiri Informatika dan Komputer
12	MBKM	Merdeka Belajar Kampus Merdeka
13	MK	Mata Kuliah
14	MKK	Mata Kuliah Keahlian Prodi
15	MKU	Mata Kuliah Wajib Umum Program Studi
16	MKWK	Mata Kuliah Wajib Kurikulum (Nasional)
17	MWU	Mata Kuliah Wajib Universitas
18	OBE	Outcome Based Education
19	PL	Profil Lulusan
20	PPEPP	Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, dan Peningkatan
21	RPS	Rencana Pembelajaran Semester
22	SKKNI	Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia
23	SKL	Standar Kompetensi Lulusan
24	SKS	Satuan Kredit Semester
25	SN-Dikti	Standar Nasional Pendidikan Tinggi
26	Sub-CPMK	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
27	UAS	Ujian Akhir Semester
28	UIS	Universitas Ibnu Sina
29	UPPS	Unit Pengelola Program Studi
30	UTS	Ujian Tengah Semester
31	VMTS	Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi

KODIFIKASI

Kode mata kuliah pada kurikulum ini terdiri atas komponen berikut: digit pertama menyatakan semester penawaran; tiga huruf berikutnya (TFM) menyatakan Program Studi Teknik Informatika; dua huruf berikutnya menyatakan kelompok mata kuliah (KK = mata kuliah keahlian program studi, KU = mata kuliah wajib umum program studi, KV = mata kuliah keahlian berbentuk kegiatan lapangan); satu digit berikutnya menyatakan bobot SKS; dan dua digit terakhir menyatakan nomor urut mata kuliah. Mata kuliah wajib kurikulum nasional dan mata kuliah wajib universitas menggunakan kodifikasi universitas dengan format x.01.MWU.nnn.

Contoh: 4TFMKK333 berarti mata kuliah semester IV, Program Studi Teknik Informatika, kelompok mata kuliah keahlian program studi, bobot 3 SKS, nomor urut 33 (Rekayasa Perangkat Lunak).

Kode capaian pembelajaran menggunakan format CPLnn untuk CPL program studi, CPMKxyz untuk capaian pembelajaran mata kuliah (x = nomor CPL, z = nomor urut CPMK dalam CPL tersebut), dan Sub-CPMKxyz-n untuk sub capaian pembelajaran mata kuliah. Kode bahan kajian menggunakan format BKnn.

A. Identitas Program Studi

Identitas Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Ibnu Sina disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Identitas Program Studi Teknik Informatika

No	Uraian	Keterangan
1	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Ibnu Sina
2	Badan Penyelenggara	Yayasan Pendidikan Ibnu Sina (YAPISTA) Batam
3	Fakultas	Fakultas Teknik
4	Program Studi	Teknik Informatika
5	Jenjang Pendidikan	Sarjana (S1) – KKNI Level 6
6	Gelar Lulusan	Sarjana Komputer (S.Kom.)
7	Kode Program Studi (PDDIKTI)	55201
8	Peringkat Akreditasi Terakhir	B (Ban-PT)
9	Nomor dan Tanggal SK Akreditasi	1869/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/III/2022
10	Masa Berlaku Akreditasi	21 Desember 2026
11	Visi	Unggul, Berintegritas, Berjiwa Technopreneurship di Bidang Teknik Informatika
12	Misi	a. Menyelenggarakan Pendidikan tinggi yang unggul di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering dengan mengintegrasikan nilai-nilai integritas, inovasi, dan technopreneurship dalam pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. b. Mengembangkan penelitian inovatif dan relevan di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering yang berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta penguatan ekosistem technopreneurship, dan turut memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat. c. Mengembangkan pengabdian melalui technopreneurship yang mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian di kalangan civitas akademika dan masyarakat luas di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering. d. Menjalin kerjasama strategis dengan berbagai pemangku kepentingan untuk meningkatkan daya saing, reputasi, dan kontribusi Program Studi Teknik Informatika di tingkat nasional dan internasional. e. Menerapkan tata kelola Program Studi Teknik Informatika yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggung jawab, berintegritas tinggi yang berdaya saing dan memiliki standar mutu yang terukur.
13	Website	tf.fst.uis.ac.id
14	Email	teknik_informatika@uis.ac.id

Program Studi S1 Informatika berdiri tahun 2001 di bawah Sekolah Tinggi Teknik Universitas Ibnu Sina (STT Ibnu Sina). Dalam perkembangannya Program Studi S1 Informatika terus bertransformasi sejalan dengan perkembangan lingkungan khususnya perubahan Institusi. Pada tahun 2019, STT Ibnu Sina berubah menjadi Fakultas Teknik Universitas Ibnu Sina. Program Studi S1 Informatika berada dibawah Fakultas Teknik. Berdasarkan hasil musyawarah pengurus yayasan bersama para pimpinan STIE, STT, dan STIKes, disepakati untuk melakukan perubahan bentuk menjadi universitas. Universitas Ibnu Sina resmi berdiri berdasarkan SK Dirjen Dikti Nomor 781/KPT/I/2019 tanggal 27 Agustus 2019, dipimpin oleh Rektor Bapak Dr. H. Mustaqim Syuaib, MM. Di bawah Universitas Ibnu Sina terdapat 3 Fakultas yang salah satunya adalah Fakultas Teknik. Saat ini, Program Studi S1 Informatika berada di bawah Fakultas Teknik bersama dengan Program Studi S1 Teknik Industri. Visi ini didasarkan pada kekuatan yang dimiliki oleh Program Studi S1 Informatika dan peluang-peluang perkembangan lingkungan yang saat ini sedang berkembang dalam bidang ilmu komputer. Program Studi S1 Teknik Informatika terakreditasi dengan peringkat B Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia tahun 2022 Nomor 1869/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/III/2022.

B. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

Evaluasi kurikulum merupakan tahap awal perancangan kurikulum berbasis OBE. Evaluasi dilaksanakan untuk menilai relevansi, efektivitas, dan efisiensi kurikulum yang sedang berjalan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebijakan nasional, serta kebutuhan pemangku kepentingan. Program Studi Teknik Informatika Universitas Ibnu Sina melaksanakan evaluasi kurikulum secara menyeluruh paling lama setiap 3 (tiga) tahun.

1. Mekanisme Evaluasi Kurikulum

Mekanisme evaluasi kurikulum dilaksanakan mengikuti siklus penjaminan mutu PPEPP (Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, dan Peningkatan) dengan tahapan sebagai berikut.

1. Penetapan instrumen evaluasi kurikulum dan instrumen tracer study oleh program studi bersama Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI).
2. Pengumpulan data dari lulusan, pengguna lulusan, mahasiswa aktif, dosen, dan mitra dunia usaha dan dunia industri (DUDIKA).
3. Analisis ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL) berdasarkan akumulasi nilai capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK).
4. Lokakarya kurikulum yang melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal untuk merumuskan rekomendasi perbaikan.
5. Penetapan kurikulum hasil peninjauan melalui Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik.
6. Sosialisasi dan implementasi kurikulum baru, disertai monitoring pelaksanaan pada setiap semester.

2. Hasil Evaluasi Kurikulum

Kurikulum OBE disusun juga melibatkan konstituen internal yaitu dari BKAK (Career, Alumni, Endowment), LPPM (Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) dan Kemahasiswaan yang telah dilaksanakan pada tanggal serta Dosen yang bersesuaian dengan rincian tanggal 3 Februari 2025 dengan konsentrasi Software Engineering, Multimedia, Cloud and Computing dan AI. Hasil evaluasi kurikulum yang menjadi dasar penyusunan pemutakhiran kurikulum OBE disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kurikulum Program Studi Teknik Informatika

No	Aspek yang Dievaluasi	Masukan
1	Dunia Industri	1. Penguatan bahasa Inggris teknis untuk penyusunan dokumentasi dan komunikasi dengan prinsipal asing, karena menjadi syarat masuk perusahaan multinasional di kawasan industri Batam. 2. Lulusan perlu memiliki sertifikasi kompetensi industri sebagai pembeda pada proses rekrutmen. 3. Penguasaan perkakas kerja nyata: pengelolaan versi kode, metodologi Agile, pengujian perangkat lunak, dan integrasi berkelanjutan. 4. Pembekalan keamanan siber dasar dan tata kelola data. 5. Magang minimal satu semester dengan penugasan proyek nyata, bukan sekadar observasi. 6. Lulusan perlu memiliki portofolio proyek yang dapat ditunjukkan saat wawancara. 7. Penguatan disiplin, etos kerja, dan kemampuan berkomunikasi dengan pengguna non-teknis.
2	Alumni	1. Porsi praktik dan studi kasus nyata perlu diperbanyak dibandingkan porsi teori. 2. Kemampuan komunikasi dan presentasi dirasakan paling kurang pada saat memasuki dunia kerja. 3. Perlu pembekalan kesiapan kerja berupa penyusunan portofolio, curriculum vitae, dan

No	Aspek yang Dievaluasi	Masukan
		simulasi wawancara teknis. 4. Perangkat lunak dan perangkat keras laboratorium perlu dimutakhirkan agar sesuai dengan yang digunakan industri. 5. Materi komputasi awan, DevOps, dan analitik data perlu diperkuat. 6. Prospek kerja setiap paket konsentrasi perlu dijelaskan sejak semester awal agar pilihan mahasiswa lebih terarah. 7. Layanan bimbingan karier dan informasi lowongan perlu dilanjutkan setelah kelulusan.
3	Mahasiswa	1. Beban praktikum dan tugas proyek perlu disebar merata agar tidak menumpuk menjelang akhir semester. 2. Ketersediaan, kondisi, dan lisensi perangkat lunak laboratorium perlu ditingkatkan. 3. Rencana Pembelajaran Semester dan rubrik penilaian perlu diinformasikan pada awal perkuliahan. 4. Kesempatan magang dan kegiatan MBKM yang diakui SKS-nya dengan mitra yang jelas. 5. Kehadiran dosen praktisi dari industri pada mata kuliah konsentrasi. 6. Bimbingan tugas akhir perlu lebih terjadwal dengan topik yang selaras bidang unggulan program studi. 7. Fasilitasi keikutsertaan pada kompetisi pemrograman dan lomba karya teknologi. 8. Pembelajaran bahasa Inggris diarahkan pada konteks teknologi informasi.
4	Dosen	1. Urutan dan prasyarat mata kuliah perlu ditegaskan, khususnya pada rumpun algoritma dan pemrograman. 2. Jumlah CPMK per mata kuliah perlu dijaga agar tetap terukur dan dapat diases. 3. Rubrik penilaian perlu diseragamkan antar dosen pengampu mata kuliah paralel. 4. Bobot dan pemisahan mata kuliah praktikum dari mata kuliah teori perlu ditinjau ulang. 5. Beban SKS pada semester dengan muatan terpadat perlu dievaluasi keseimbangannya. 6. Diperlukan pelatihan penyusunan RPS berbasis OBE dan asesmen ketercapaian CPL. 7. Tumpang tindih materi antar mata kuliah konsentrasi perlu dihilangkan. 8. Ketersediaan pustaka dan sumber belajar mutakhir perlu ditambah.
5	Instansi Pemerintahan	1. Kompetensi tata kelola teknologi informasi pemerintahan, khususnya Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. 2. Penguasaan keamanan informasi dan perlindungan data pribadi. 3. Kemampuan pengelolaan basis data dan integrasi sistem antarmuka. 4. Kemampuan analisis data untuk mendukung perumusan kebijakan daerah. 5. Pemahaman dasar regulasi dan administrasi pemerintahan. 6. Penguatan etika, integritas, dan orientasi pelayanan publik. 7. Kesiapan menerima mahasiswa magang pada unit layanan digital pemerintah daerah.

3. Hasil Tracer Study

Tracer study dilaksanakan secara daring terhadap lulusan pada periode 2 (dua) tahun setelah kelulusan, disertai survei kepuasan pengguna lulusan. Hasil tracer study digunakan sebagai bahan utama perumusan profil lulusan dan capaian pembelajaran lulusan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tracer Study Program Studi Teknik Informatika

No	Indikator Tracer Study	Satuan	Lulusan 2022 (Lap. 2023)	Lulusan 2023 (Lap. 2024)
1	Jumlah lulusan pada periode evaluasi	orang	141	106
2	Jumlah lulusan yang terlacak (response rate)	orang / %	126 (89,4%)	78 (73,6%)
3	Rata-rata masa tunggu memperoleh pekerjaan pertama	bulan	3,07	6,88
4	Persentase lulusan bekerja pada bidang yang sesuai	%	45,2%	55,5%
5	Persentase lulusan yang berwirausaha	%	7,9%	2,6%
6	Persentase lulusan melanjutkan studi	%	0,0%	1,3%
7	Persentase lulusan bekerja pada perusahaan berskala nasional/multinasional	%	55,9%	61,1%

Sumber: Laporan Tracer Study Program Studi Teknik Informatika.

C. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum

Perancangan dan pengembangan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Universitas Ibnu Sina dilandasi oleh enam landasan pokok sebagaimana diuraikan berikut.

1. Landasan Filosofis

Landasan filosofis menjadi dasar bagi penentuan hakikat pendidikan yang diselenggarakan program studi. Kurikulum dirancang dengan keyakinan bahwa pendidikan tinggi tidak hanya bertujuan menghasilkan lulusan yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan berkontribusi bagi kemaslahatan masyarakat. Sejalan dengan nilai keteladanan Ibnu Sina sebagai ilmuwan Muslim, kurikulum menempatkan integrasi antara penguasaan keilmuan, integritas moral, dan kepedulian sosial sebagai satu kesatuan. Pendekatan Outcome Based Education dipilih karena menempatkan mahasiswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif, dengan capaian pembelajaran sebagai orientasi bersama seluruh proses akademik.

2. Landasan Sosiologis

Kurikulum dirancang dengan memperhatikan konteks sosial masyarakat Kota Batam dan Provinsi Kepulauan Riau sebagai kawasan perdagangan bebas, kawasan industri, dan pintu gerbang ekonomi regional yang berbatasan langsung dengan Singapura dan Malaysia. Kondisi tersebut menuntut ketersediaan sumber daya manusia bidang teknologi informasi yang mampu bekerja pada lingkungan industri manufaktur, logistik, jasa keuangan, pariwisata, dan pemerintahan digital. Kurikulum juga mengakomodasi kebutuhan transformasi digital sektor publik dan swasta serta penguatan literasi digital masyarakat.

3. Landasan Psikologis

Kurikulum disusun dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa. Urutan penyajian mata kuliah dirancang secara berjenjang (spiral) mulai dari pemahaman konsep dasar pada semester awal, penerapan dan analisis pada semester menengah, hingga sintesis, perancangan, dan evaluasi pada semester akhir. Rumusan capaian pembelajaran mata kuliah dan sub capaian pembelajaran mata kuliah disusun menggunakan taksonomi Bloom yang telah direvisi, sehingga tingkat kemampuan yang dituntut meningkat secara bertahap dan terukur.

4. Landasan Historis

Program Studi Teknik Informatika Universitas Ibnu Sina telah menyelenggarakan pendidikan sarjana bidang informatika sejak tahun 2001. Kurikulum program studi telah mengalami beberapa kali peninjauan, yaitu pada kurikulum 2010, 2019, MBKM dan saat ini menjadi OBE. Kurikulum 2024 merupakan hasil peninjauan menyeluruh yang menyesuaikan struktur kurikulum dengan pendekatan OBE, Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023, Panduan KPT 2024, serta rujukan ACM/IEEE Computer Science Curricula 2023.

5. Landasan Yuridis

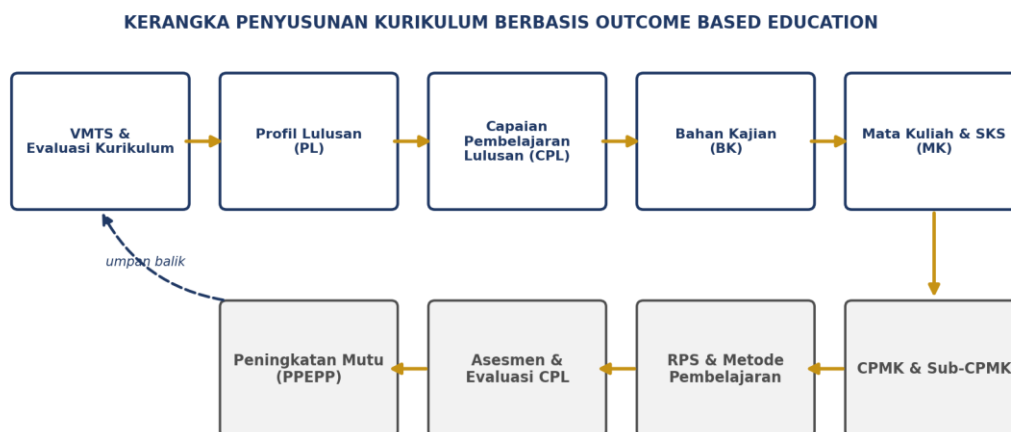
Landasan yuridis penyusunan kurikulum disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Landasan Yuridis Penyusunan Kurikulum

No	Peraturan / Ketentuan	Relevansi terhadap Kurikulum
1	Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional	Landasan sistem pendidikan nasional
2	Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi	Penyelenggaraan pendidikan tinggi dan kurikulum
3	Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia	Penjenjangan kualifikasi lulusan (Level 6 untuk sarjana)
4	Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 jo. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan	Standar nasional pendidikan
5	Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi	Standar kompetensi lulusan, isi, proses, dan penilaian pembelajaran
6	Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi	Acuan utama penjaminan mutu dan perancangan kurikulum
7	Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 dan Kepmendikbud tentang MBKM	Hak belajar mahasiswa di luar program studi
8	Panduan Kurikulum Pendidikan Tinggi (KPT) Tahun 2024, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi	Panduan teknis perancangan kurikulum berbasis OBE
9	Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI APTIKOM Versi 2.0 Tahun 2024	Acuan kurikulum bidang informatika/ilmu komputer
10	Statuta Universitas Ibnu Sina	Landasan penyelenggaraan universitas
11	Pedoman Akademik Universitas Ibnu Sina 2022	Ketentuan akademik, penilaian, dan kelulusan
12	Rencana Strategis Universitas Ibnu Sina dan Fakultas Teknik	Arah pengembangan institusi

6. Landasan IPTEKS

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang informatika berlangsung sangat cepat, khususnya pada bidang kecerdasan buatan, komputasi awan, analitik data berskala besar, rekayasa perangkat lunak modern, dan teknologi multimedia interaktif. Kurikulum ini mengadopsi struktur bidang pengetahuan (knowledge area) ACM/IEEE Computer Science Curricula 2023 sebagai dasar perumusan bahan kajian, sehingga cakupan keilmuan program studi sebanding dengan standar internasional. Empat bidang unggulan program studi, yaitu Software Engineering, Multimedia, Cloud Computing & Big Data, serta Artificial Intelligence, dirumuskan sebagai respons terhadap arah perkembangan IPTEKS dan kebutuhan industri di kawasan Batam dan sekitarnya.



Gambar 1. Kerangka Penyusunan Kurikulum Berbasis Outcome Based Education

D. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value

1. Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Ibnu Sina

Tabel 5. Visi, Misi, dan Tujuan Universitas Ibnu Sina

No	Unsur	Rumusan
1	Visi Universitas	Unggul, Berintegritas, Berjiwa Entrepreneurship
2	Misi Universitas	1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang unggul dengan mengintegrasikan nilai-nilai integritas dan kewirausahaan dalam proses pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada Masyarakat 2. Mengembangkan penelitian inovatif dan relevan yang berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pemecahan masalah di masyarakat. 3. Membangun ekosistem kewirausahaan yang mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian di kalangan civitas akademika dan masyarakat luas. 4. Menerapkan tata kelola universitas yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggung jawab dan berintegritas tinggi untuk mendukung pencapaian keunggulan institusi. 5. Menjalinkan kerjasama strategis dengan berbagai pemangku kepentingan untuk meningkatkan daya saing, reputasi, dan kontribusi universitas di tingkat nasional dan internasional.
3	Tujuan Universitas	1. Menghasilkan lulusan yang unggul, berintegritas, dan berjiwa entrepreneurship. 2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan pemecahan masalah di masyarakat. 3. Menjadi pusat pengembangan kewirausahaan yang diakui di tingkat nasional dan internasional. 4. Mewujudkan tata kelola universitas yang efisien, transparan, dan akuntabel. 5. Meningkatkan reputasi dan daya saing universitas di tingkat nasional dan internasional.
4	University Value	1. Menghasilkan lulusan yang unggul, berintegritas, dan berjiwa entrepreneurship. 2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan pemecahan masalah di masyarakat. 3. Menjadi pusat pengembangan kewirausahaan yang diakui di tingkat nasional dan internasional. 4. Mewujudkan tata kelola universitas yang efisien, transparan, dan akuntabel. 5. Meningkatkan reputasi dan daya saing universitas di tingkat nasional dan internasional.

2. Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas Teknik

Tabel 6. Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas Teknik

No	Unsur	Rumusan
1	Visi Fakultas	Unggul, Berintegritas, Berjiwa Teknopreneurship di bidang Sains dan Teknologi
2	Misi Fakultas	1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang unggul di bidang Sains dan Teknologi dengan mengintegrasikan nilai-nilai integritas, inovasi, dan teknapreneurship dalam pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. 2. Mengembangkan penelitian inovatif dan relevan di bidang Sains dan Teknologi yang berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta penguatan ekosistem teknapreneurship, dan turut memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat. 3. Mengembangkan pengabdian melalui teknapreneurship yang mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian di kalangan civitas akademika dan masyarakat luas di bidang sains dan teknologi. 4. Menjalinkan kerjasama strategis dengan berbagai pemangku kepentingan untuk meningkatkan daya saing, reputasi, dan kontribusi Fakultas Sains dan Teknologi di tingkat nasional dan internasional. 5. Menerapkan tata kelola Fakultas Sains dan Teknologi yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggung jawab, berintegritas tinggi yang berdaya saing dan memiliki standar mutu yang terukur.

No	Unsur	Rumusan
3	Tujuan Fakultas	1. Fakultas Sains dan Teknologi mampu mencetak lulusan yang kompeten, berintegritas, dan berjiwa teknopreneurship siap berkontribusi dalam bidang sains dan teknologi di masyarakat. 2. Menghasilkan riset dan inovasi aplikatif yang unggul di bidang Sains dan Teknologi, berlandaskan integritas dan semangat eknopreneurship, dalam rangka memberikan solusi nyata atas berbagai permasalahan di masyarakat. 3. Mendorong terciptanya nilai-nilai teknopreneurship yang produktif dan berkelanjutan melalui pengabdian masyarakat, guna meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian civitas akademika serta masyarakat luas di bidang sains dan teknologi. 4. Memperkuat daya saing melalui kerja sama strategis untuk meningkatkan standar mutu pendidikan yang unggul, riset berkualitas, pengabdian masyarakat di tingkat nasional dan internasional. 5. Mengelola fakultas dengan sistem yang transparan, akuntabel, dan berbasis digital untuk mendukung lingkungan akademik yang produktif dan berintegritas.

3. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi Teknik Informatika

Visi, misi, tujuan, dan strategi Program Studi Teknik Informatika periode 2024–2030 ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Nomor 086/SK/FST-UIS/YAPISTA/IV/2024 tanggal 19 April 2024.

Tabel 7. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi Teknik Informatika

No	Unsur	Rumusan
1	Visi Program Studi	Unggul, Berintegritas, dan Berjiwa Technopreneurship di Bidang Teknik Informatika
2	Misi Program Studi	a. Menyelenggarakan Pendidikan tinggi yang unggul di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering dengan mengintegrasikan nilai-nilai integritas, inovasi, dan teknopreneurship dalam pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. b. Mengembangkan penelitian inovatif dan relevan di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering yang berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta penguatan ekosistem teknopreneurship, dan turut memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi masyarakat. c. Mengembangkan pengabdian melalui teknopreneurship yang mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian di kalangan civitas akademika dan masyarakat luas di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering. d. Menjalin kerjasama strategis dengan berbagai pemangku kepentingan untuk meningkatkan daya saing, reputasi, dan kontribusi Program Studi Teknik Informatika di tingkat nasional dan internasional. e. Menerapkan tata kelola Program Studi Teknik Informatika yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggung jawab, berintegritas tinggi yang berdaya saing dan memiliki standar mutu yang terukur.
3	Tujuan Program Studi	a. Program Studi Teknik Informatika mampu mencetak lulusan yang kompeten, berintegritas, dan berjiwa teknopreneurship siap berkontribusi dalam bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering di masyarakat. b. Menghasilkan riset dan inovasi aplikatif yang unggul di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering, berlandaskan integritas dan semangat teknopreneurship, dalam rangka memberikan solusi nyata atas berbagai permasalahan di masyarakat. c. Mendorong terciptanya nilai-nilai teknopreneurship yang produktif dan berkelanjutan melalui pengabdian masyarakat, guna meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian civitas akademika serta masyarakat luas di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, Software Engineering. d. Memperkuat daya saing melalui kerja sama strategis untuk meningkatkan standar mutu pendidikan yang unggul, riset berkualitas, pengabdian masyarakat di tingkat nasional dan internasional.

No	Unsur	Rumusan
		e. Mengelola Program Studi dengan sistem yang transparan, akuntabel, dan berbasis digital untuk mendukung lingkungan akademik yang produktif dan berintegritas.
4	Sasaran dan Strategi Pencapaian	a. Menghasilkan lulusan yang kompeten, berintegritas, berdaya saing, dan berjiwa technopreneurship di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, dan Software Engineering sesuai kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi. b. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian yang inovatif, relevan, dan aplikatif di bidang Artificial Intelligence, Cloud Computing & Big Data, Multimedia, dan Software Engineering yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta penyelesaian permasalahan masyarakat. c. Meningkatkan kualitas pengabdian kepada masyarakat berbasis penerapan ilmu Teknik Informatika dan technopreneurship yang mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian masyarakat. d. Memperluas dan memperkuat kerja sama strategis dengan perguruan tinggi, dunia usaha, dunia industri, pemerintah, dan mitra internasional untuk mendukung pelaksanaan tridarma perguruan tinggi serta meningkatkan daya saing program studi. e. Mewujudkan tata kelola Program Studi Teknik Informatika yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggung jawab, berintegritas, dan berorientasi pada penjaminan mutu.
5	Bidang Unggulan (Penciri)	1) Software Engineering; 2) Multimedia; 3) Cloud Computing & Big Data; 4) Artificial Intelligence

Keterkaitan visi program studi dengan kurikulum diwujudkan melalui tiga hal. *Pertama*, unsur unggul diwujudkan melalui penguasaan bahan kajian yang mengacu pada standar internasional ACM/IEEE CSC 2023. *Kedua*, unsur berintegritas diwujudkan melalui kelompok mata kuliah pembentuk sikap dan etika profesi yang tercermin pada CPL01 dan CPL02. *Ketiga*, unsur technopreneurship diwujudkan melalui mata kuliah Kewirausahaan, Manajemen Proyek, Organisasi dan Manajemen Perusahaan, serta paket mata kuliah konsentrasi yang berorientasi pada produk dan layanan digital.

E. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

Standar Kompetensi Lulusan dirumuskan dalam bentuk Profil Lulusan (PL) dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Profil lulusan menyatakan peran yang dapat dijalankan lulusan setelah menyelesaikan studi, sedangkan capaian pembelajaran lulusan menyatakan kemampuan yang diperoleh lulusan melalui internalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

1. Rumusan Profil Lulusan

Profil lulusan Program Studi Teknik Informatika dirumuskan berdasarkan hasil tracer study, masukan pengguna lulusan, asosiasi profesi, Buku Peta Okupasi bidang teknologi informasi, serta kesepakatan Forum Program Studi Informatika APTIKOM. Rumusan profil lulusan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Profil Lulusan Program Studi Teknik Informatika

No	Kode	Deskripsi Profil Lulusan (PL)
1	PL01	Lulusan memahami tren dan peluang perkembangan teknologi informatika/ilmu komputer (dalam bidang software engineering, cloud computing dan big data, multimedia dan Artificial Intelligence).
2	PL02	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis persoalan computing serta menerapkan prinsip-prinsip computing dalam bidang software engineering, cloud computing dan big data, multimedia dan Artificial Intelligence untuk mengidentifikasi solusi bagi organisasi.
3	PL03	Lulusan memiliki kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing dalam bidang software engineering, cloud computing dan big data, multimedia dan Artificial Intelligence yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan pendekatan yang sesuai.
4	PL04	Lulusan mampu bertindak dan menilai secara professional.

Setiap profil lulusan diturunkan menjadi profesi atau bidang pekerjaan yang dapat ditekuni lulusan sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Profesi Berdasarkan Profil Lulusan

No	Kode PL	Profesi / Bidang Pekerjaan	Ruang Lingkup Pekerjaan
1	PL01	Software Engineer, Programmer, Mobile/Web Developer	Merancang, membangun, menguji, dan memelihara perangkat lunak
2	PL01	Multimedia Developer, UI/UX Designer	Merancang dan memproduksi konten serta antarmuka interaktif
3	PL02	Data Scientist, Data Engineer, Business Intelligence Analyst	Mengelola, menganalisis, dan memodelkan data berskala besar
4	PL02	Cloud Engineer, Network Engineer, Database Administrator	Merancang dan mengelola infrastruktur komputasi dan basis data
5	PL02	AI Engineer, Machine Learning Engineer	Membangun solusi berbasis kecerdasan buatan
6	PL03	System Analyst, IT Project Manager, IT Consultant	Menganalisis kebutuhan dan mengelola proyek teknologi informasi
7	PL04	IT Entrepreneur (Technopreneur)	Merintis dan mengelola usaha berbasis teknologi informasi
8	PL04	Akademisi dan Peneliti bidang Informatika	Melanjutkan studi dan mengembangkan keilmuan informatika

2. Rumusan CPL Program Studi

2.1. Dasar Penyusunan Deskripsi CPL

Capaian pembelajaran lulusan disusun dengan mengacu pada empat unsur sebagaimana diatur dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi, yaitu sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan. Rumusan sikap dan keterampilan umum mengacu pada rumusan yang ditetapkan dalam SN-Dikti, sedangkan rumusan keterampilan khusus dan pengetahuan dirumuskan oleh program studi dengan mengacu pada deskriptor KKNI Level 6, SKKNI bidang teknologi informasi, dan rujukan APTIKOM. Perumusan kata kerja operasional menggunakan taksonomi Bloom yang telah direvisi dengan tingkat kemampuan minimal C4 (menganalisis) untuk unsur keterampilan khusus.

Tabel 10. Capaian Pembelajaran Lulusan Berdasarkan SN-Dikti

No	Kode CPL SN-Dikti	Deskripsi
SIKAP (S)		
1	CPL-S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2	CPL-S02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
3	CPL-S03	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
4	CPL-S04	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
5	CPL-S05	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6	CPL-S06	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
7	CPL-S07	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8	CPL-S08	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
9	CPL-S09	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
10	CPL-S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
KETERAMPILAN UMUM (KU)		
12	CPL-KU01	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
13	CPL-KU02	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
14	CPL-KU03	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
15	CPL-KU04	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
16	CPL-KU05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
17	CPL-KU06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
18	CPL-KU07	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
19	CPL-KU08	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
20	CPL-KU09	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
KETERAMPILAN KHUSUS (KK)		
22	CPL-KK01	Mampu merancang dan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management,

No	Kode CPL SN-Dikti	Deskripsi
		Algorithms and Complexity, Human_x0002_Computer Interaction, Graphics and Visual Computing. (Spesifik pada masing-masing program studi, sesuai dengan profil lulusan dan SDM)
23	CPL-KK02	Kemampuan mengelola data dan informasi dengan pendekatan model data dan sistem basis data yang tepat untuk kebutuhan organisasi dengan memperhatikan aspek keamanan data
24	CPL-KK03	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi
25	CPL-KK04	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan computing pada sebuah disiplin program
26	CPL-KK5	Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan pengguna dan mempertimbangkannya dalam memilih, membuat, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mengadministrasi sistem berbasis computing.
PENGETAHUAN (P)		
28	CPL-P01	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam,
29	CPL-P02	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah. Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah.
30	CPL-P03	Mempunyai pengetahuan dalam mengembangkan algoritma/ metode yang diimplementasikan dalam perangkat lunak berbasis komputer.
31	CPL-P04	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin

2.2. Sumber Deskripsi CPL

Deskripsi CPL Program Studi Teknik Informatika bersumber dari: (1) rumusan sikap dan keterampilan umum SN-Dikti; (2) deskriptor KKNI Level 6; (3) rumusan capaian pembelajaran Forum Program Studi Informatika APTIKOM Versi 2.0 Tahun 2024; (4) knowledge area ACM/IEEE Computer Science Curricula 2023; (5) SKKNI bidang teknologi informasi dan Buku Peta Okupasi; serta (6) visi keilmuan dan bidang unggulan program studi. Berdasarkan sumber tersebut ditetapkan 10 (sepuluh) CPL Program Studi Teknik Informatika sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Teknik Informatika

No	Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
1	CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
2	CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
3	CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.
4	CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin.
5	CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
6	CPL06	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
7	CPL07	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah.
8	CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.

No	Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
9	CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.
10	CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan computing pada sebuah organisasi.

Keterkaitan antara capaian pembelajaran lulusan SN-Dikti dengan capaian pembelajaran lulusan program studi disajikan pada tabel berikut. Tanda V menyatakan bahwa CPL program studi memuat unsur capaian pembelajaran SN-Dikti yang bersangkutan.

Tabel 12. Pemetaan CPL SN-Dikti terhadap CPL Program Studi

No	CPL SN-Dikti	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	CPL-S01	V									
2	CPL-S02	V									
3	CPL-S03	V									
4	CPL-S04	V									
5	CPL-S05	V	V								
6	CPL-S06		V				V				
7	CPL-S07	V	V								
8	CPL-S08		V								
9	CPL-S09		V								
10	CPL-S10		V								
11	CPL-KU01			V	V	V		V			V
12	CPL-KU02						V				
13	CPL-KU03							V	V		V
14	CPL-KU04							V			
15	CPL-KU05						V				
16	CPL-KU06						V				
17	CPL-KU07		V				V				
18	CPL-KU08		V				V				
19	CPL-KU09	V						V			
20	CLP-KK01					V			V	V	V
21	CPL-KK02				V				V	V	V
22	CPL-KK03				V				V	V	V
23	CPL-P01			V		V					V
24	CPL-P02			V					V		V
25	CPL-P03								V	V	V
26	CPL-P04			V	V				V		V

3. Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL

Setiap capaian pembelajaran lulusan harus mendukung sekurang-kurangnya satu profil lulusan, dan setiap profil lulusan harus didukung oleh sekurang-kurangnya satu capaian pembelajaran lulusan. Hasil pemetaan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 13. Pemetaan CPL Program Studi terhadap Profil Lulusan

Kode CPL	Deskripsi CPL	PL01	PL02	PL03	PL04
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.			V	V
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.	V	V	V	
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.	V			V
CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin.	V			
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.	V		V	V
CPL06	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.			V	
CPL07	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah.	V	V		V
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.		V		V
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.		V		V
CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan computing pada sebuah organisasi.		V	V	

F. Penetapan Bahan Kajian

1. Rumusan Bahan Kajian

Bahan kajian merupakan cabang atau ranting keilmuan yang harus dikuasai mahasiswa agar capaian pembelajaran lulusan dapat dicapai. Bahan kajian Program Studi Teknik Informatika dirumuskan berdasarkan knowledge area ACM/IEEE Computer Science Curricula 2023 dan rujukan APTIKOM, ditambah dua bahan kajian penciri institusi, yaitu Pengembangan Diri dan Metodologi. Secara keseluruhan ditetapkan 22 (dua puluh dua) bahan kajian sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 14. Rumusan Bahan Kajian Program Studi Teknik Informatika

No	Kode BK	Nama Bahan Kajian	Cakupan Materi Keilmuan
1	BK01	Society, Ethics and Professionalism	Etika profesi, dampak sosial teknologi informasi, hak kekayaan intelektual, dan tanggung jawab profesional
2	BK02	Security	Keamanan informasi, kriptografi dasar, keamanan jaringan dan aplikasi
3	BK03	Project Management	Perencanaan, penjadwalan, pengorganisasian, dan pengendalian proyek teknologi informasi
4	BK04	User Experience Design	Prinsip perancangan pengalaman pengguna, usability, dan evaluasi antarmuka
5	BK05	Software Development Fundamentals	Konsep dasar pengembangan perangkat lunak, paradigma pemrograman, dan pengujian
6	BK06	Data Management	Pemodelan data, basis data relasional dan non-relasional, pergudangan data, dan analitik data
7	BK07	Parallel and Distributed Computing	Komputasi paralel, terdistribusi, komputasi awan, dan pemrosesan data berskala besar
8	BK08	Network and Communication	Arsitektur jaringan, protokol komunikasi, dan administrasi jaringan komputer
9	BK09	Human-Computer Interaction	Interaksi manusia dan komputer, perancangan antarmuka, dan aplikasi interaktif
10	BK10	Software Engineering	Proses rekayasa perangkat lunak, analisis kebutuhan, desain, konstruksi, dan pemeliharaan
11	BK11	Operating Systems	Manajemen proses, memori, berkas, dan perangkat pada sistem operasi
12	BK12	Algorithmic Foundations	Dasar algoritma, kompleksitas, strategi perancangan algoritma, dan struktur data
13	BK13	Foundations of Programming Languages	Konsep bahasa pemrograman, paradigma, dan penerjemahan bahasa
14	BK14	Programming Fundamentals	Dasar pemrograman, struktur kendali, modularisasi, dan praktik pemrograman
15	BK15	Systems Fundamentals	Konsep dasar sistem komputer, pemodelan, dan simulasi sistem
16	BK16	Architecture and Organization	Arsitektur dan organisasi komputer, sistem digital, dan perangkat keras
17	BK17	Graphics and Interactive Techniques	Grafika komputer, animasi, pengolahan citra, dan teknik interaktif multimedia
18	BK18	Artificial Intelligence	Representasi pengetahuan, pencarian, pembelajaran mesin, dan penerapan kecerdasan buatan
19	BK19	Specialized Platform Development	Pengembangan aplikasi pada platform khusus (web, perangkat bergerak, awan, dan realitas tertambah)
20	BK20	Mathematical and Statistical Foundations	Matematika dasar dan lanjut, statistika, serta metode numerik pendukung komputasi
21	BK21	Pengembangan Diri	Pengembangan kepribadian, nilai keagamaan, kebangsaan, komunikasi, dan kewirausahaan

No	Kode BK	Nama Bahan Kajian	Cakupan Materi Keilmuan
22	BK22	Metodologi	Metodologi penelitian, penulisan ilmiah, dan penyajian hasil kajian

2. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian

Setiap capaian pembelajaran lulusan harus didukung oleh sekurang-kurangnya satu bahan kajian, dan sebaliknya setiap bahan kajian harus berkontribusi terhadap sekurang-kurangnya satu capaian pembelajaran lulusan. Hasil pemetaan CPL terhadap bahan kajian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 15. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian (BK)

No	Kode BK	Bahan Kajian	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
1	BK01	Society, Ethics and Professionalism	V	V				V				
2	BK02	Security	V	V	V	V	V			V		V
3	BK03	Project Management		V		V		V	V			V
4	BK04	User Experience Design		V		V	V	V		V	V	V
5	BK05	Software Development Fundamentals		V	V	V	V	V	V	V	V	V
6	BK06	Data Management			V	V	V			V		V
7	BK07	Parallel and Distributed Computing			V	V	V			V		V
8	BK08	Network and Communication			V	V	V			V		V
9	BK09	Human-Computer Interaction		V		V	V	V		V	V	V
10	BK10	Software Engineering		V	V	V	V	V	V	V	V	V
11	BK11	Operating Systems			V	V	V			V		V
12	BK12	Algorithmic Foundations			V	V	V			V		V
13	BK13	Foundations of Programming Languages			V	V	V			V		V
14	BK14	Programming Fundamentals			V	V	V			V		V
15	BK15	Systems Fundamentals			V	V	V			V		V
16	BK16	Architecture and Organization			V	V	V			V		V
17	BK17	Graphics and Interactive Techniques			V	V	V			V	V	V

No	Kode BK	Bahan Kajian	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
18	BK18	Artificial Intelligence			V	V	V		V	V		V
19	BK19	Specialized Platform Development			V	V	V	V	V	V	V	V
20	BK20	Mathematical and Statistical Foundations			V	V	V		V	V		V
21	BK21	Pengembangan Diri	V	V				V	V			
22	BK22	Metodologi		V	V	V		V	V	V		
		Jumlah BK pendukung tiap CPL	3	9	17	20	18	9	8	19	6	19

Keterangan: tanda V menyatakan bahan kajian tersebut berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang bersangkutan.

3. Pemetaan Bahan Kajian terhadap Mata Kuliah

Bahan kajian yang telah ditetapkan selanjutnya dipetakan ke dalam mata kuliah. Satu mata kuliah dapat memuat lebih dari satu bahan kajian, dan satu bahan kajian dapat didistribusikan ke dalam beberapa mata kuliah. Pemetaan menyeluruh terhadap 93 mata kuliah disajikan pada tabel berikut. Nomor kolom pada tabel menyatakan nomor bahan kajian (01 = BK01 sampai dengan 22 = BK22).

Tabel 16. Pemetaan Bahan Kajian (BK) terhadap Mata Kuliah (MK)

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*												V		V								
2	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*														V								
3	1.01.MWU.001	Agama	V																				V	
4	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia																					V	V
5	1.01.MWU.004	Pancasila	V																				V	
6	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I																					V	
7	1TFMKU307	Kalkulus I																				V		
8	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	V														V							
9	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	V																				V	
10	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*													V	V								
11	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*														V								
12	2TFMKK312	Logika Informatika												V								V		
13	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	V																				V	
14	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	V																				V	
15	2TFMKK315	Sistem Operasi											V				V							
16	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II																					V	
17	2TFMKU217	Kalkulus II																				V		

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
18	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	V																				V	
19	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	V																				V	
20	3TFMKU220	Statistika																				V		
21	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*						V																
22	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*						V																
23	3TFMKK323	Grafika Komputer																	V					
24	3TFMKU224	Aljabar Linier																				V		
25	3TFMKK325	Hardware Dasar /*															V	V						
26	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*																V						
27	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma												V										
28	3TFMKK328	Sistem Informasi						V				V												
29	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*					V														V			
30	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*																			V			
31	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek					V								V									
32	4TFMKK232	Struktur Data												V		V								
33	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak										V												
34	4TFMKK334	Teknologi Basis Data						V	V															
35	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*		V						V														
36	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*								V														
37	4TFMKU237	Kewirausahaan			V																		V	
38	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital															V	V						
39	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak				V						V												

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
40	5TFMKU340	Metodelogi Riset																						V
41	5TFMKK241	Matematika Diskret												V								V		
42	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak																			V			
43	6TFMKU243	Manajemen Proyek			V																			
44	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	V																				V	
45	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	V		V																			
46	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer															V					V		
47	6TFMKK247	Metode Numerik																				V		
48	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	V																				V	
49	6TFMKV349	KKL	V		V																			V
50	7TFMKK250	Kerja Praktek			V							V												V
51	7TFMKU248	Etika Profesi	V																				V	
52	8TFMKK252	Seminar Proposal																					V	V
53	8TFMKK453	Skripsi										V												V
54	5TFMKK353	Mobile App Development										V									V			
55	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development																			V			
56	5TFMKK355	Simatic Web					V														V			
57	5TFMKK156	Prak.Simatic Web																			V			
58	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif												V		V								
59	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif												V										
60	6TFMKK371	Sistem e-Commerce		V								V									V			
61	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce																			V			

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
62	7TFMKK385	Sistem e-Government	V									V									V			
63	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government																			V			
64	5TFMKK357	Multimedia Dasar																	V					
65	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar																	V					
66	5TFMKK359	Animasi Multimedia																	V		V			
67	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia																	V					
68	6TFMKK373	Multimedia Linier																	V					
69	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier																	V					
70	6TFMKK375	Multimedia Interaktif									V								V					
71	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif									V								V					
72	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia																	V		V			
73	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia																	V					
74	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing						V	V															
75	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing							V															
76	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis						V												V				
77	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis						V																
78	6TFMKK381	Penambangan Data						V												V				
79	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data																		V				
80	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi						V												V				
81	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi						V																
82	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data						V	V											V				
83	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data						V												V				

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
84	5TFMKK361	Knowledge Base System																		V				
85	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System																		V				
86	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan																		V				
87	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan																		V				
88	6TFMKK377	Digital Image Processing																	V	V				
89	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing																	V	V				
90	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan																		V	V			
91	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan																		V				
92	7TFMKK389	Augmented Reality									V								V		V			
93	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality									V								V					

Keterangan: tanda V menyatakan mata kuliah tersebut memuat bahan kajian yang bersangkutan.

G. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS

Mata kuliah dibentuk berdasarkan bahan kajian yang telah dipetakan terhadap capaian pembelajaran lulusan. Pembentukan mata kuliah memperhatikan keutuhan bahan kajian, kedalaman dan keluasan materi, urutan penyajian yang logis, serta ketersediaan sumber daya program studi. Kurikulum 2024 Program Studi Teknik Informatika terdiri atas 93 mata kuliah, meliputi 53 mata kuliah wajib dan 40 mata kuliah pilihan yang dikelompokkan dalam 4 paket konsentrasi.

1. Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah

Pemetaan capaian pembelajaran lulusan terhadap mata kuliah menjamin bahwa seluruh CPL dibebankan pada mata kuliah dan setiap mata kuliah memiliki kontribusi yang jelas terhadap pencapaian CPL. Hasil pemetaan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 17. Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah (MK)

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
1	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*			V					V		
2	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*			V					V		
3	1.01.MWU.001	Agama	V	V								
4	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia		V				V	V			
5	1.01.MWU.004	Pancasila	V	V								
6	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I		V				V				
7	1TFMKU307	Kalkulus I			V	V						
8	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	V	V	V							
9	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	V	V								
10	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*			V					V		
11	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*			V					V		
12	2TFMKK312	Logika Informatika			V	V						
13	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	V	V								

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
14	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu		V				V				
15	2TFMKK315	Sistem Operasi			V		V					V
16	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II		V				V				
17	2TFMKU217	Kalkulus II			V	V						
18	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	V	V								
19	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	V	V				V				
20	3TFMKU220	Statistika			V	V			V			
21	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*			V					V		V
22	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*			V					V		V
23	3TFMKK323	Grafika Komputer					V				V	
24	3TFMKU224	Aljabar Linier			V	V						
25	3TFMKK325	Hardware Dasar /*			V		V					
26	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*			V		V					
27	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma			V	V				V		
28	3TFMKK328	Sistem Informasi			V	V	V					
29	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*					V			V	V	
30	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*					V			V	V	
31	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek			V		V			V		
32	4TFMKK232	Struktur Data			V					V		
33	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak				V	V			V		V
34	4TFMKK334	Teknologi Basis Data					V			V		V
35	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*			V		V					V

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
36	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*			V		V					V
37	4TFMKU237	Kewirausahaan		V				V				
38	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital			V		V					
39	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak				V	V				V	V
40	5TFMKU340	Metodelogi Riset				V			V			
41	5TFMKK241	Matematika Diskret			V	V						
42	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak					V			V	V	
43	6TFMKU243	Manajemen Proyek		V				V				V
44	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill		V				V				
45	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan		V				V				
46	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer				V	V					
47	6TFMKK247	Metode Numerik			V	V				V		
48	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	V	V								
49	6TFMKV349	KKL		V				V	V			
50	7TFMKK250	Kerja Praktek		V				V	V			V
51	7TFMKU248	Etika Profesi	V	V				V				
52	8TFMKK252	Seminar Proposal						V	V			
53	8TFMKK453	Skripsi				V			V			V
54	5TFMKK353	Mobile App Development					V			V	V	V
55	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development					V			V	V	
56	5TFMKK355	Simatic Web					V			V		V
57	5TFMKK156	Prak.Simatic Web					V			V		

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
58	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif			V	V				V		
59	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif			V					V		
60	6TFMKK371	Sistem e-Commerce					V			V		V
61	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce					V			V		V
62	7TFMKK385	Sistem e-Government		V			V					V
63	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government					V					V
64	5TFMKK357	Multimedia Dasar					V				V	
65	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar					V				V	
66	5TFMKK359	Animasi Multimedia					V				V	
67	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia					V				V	
68	6TFMKK373	Multimedia Linier					V				V	
69	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier					V				V	
70	6TFMKK375	Multimedia Interaktif					V				V	V
71	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif					V				V	
72	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia					V				V	V
73	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia					V				V	
74	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing					V			V		V
75	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing					V			V		V
76	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis				V	V			V		
77	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis					V			V		
78	6TFMKK381	Penambangan Data				V	V			V		
79	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data					V			V		

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
80	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi					V			V		V
81	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi					V			V		
82	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data				V	V			V		V
83	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data					V			V		
84	5TFMKK361	Knowledge Base System			V		V			V		
85	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System					V			V		
86	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan				V	V			V		
87	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan					V			V		
88	6TFMKK377	Digital Image Processing					V			V	V	
89	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing					V			V		
90	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan				V	V			V		V
91	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan					V			V		
92	7TFMKK389	Augmented Reality					V				V	V
93	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality					V				V	
		Jumlah MK pengampu tiap CPL	9	20	27	20	54	13	7	41	20	25

Keterangan: tanda V menyatakan mata kuliah tersebut berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang bersangkutan.

2. Pemetaan BK – CPL – MK

Tabel berikut menyajikan keterkaitan menyeluruh antara bahan kajian, capaian pembelajaran lulusan yang didukungnya, dan mata kuliah yang menguasai bahan kajian tersebut. Tabel ini menjadi bukti keterlacakan (traceability) kurikulum dari CPL sampai dengan mata kuliah.

Tabel 18. Pemetaan Bahan Kajian – CPL – Mata Kuliah

No	Kode BK	Bahan Kajian	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Mata Kuliah Pengampu
1	BK01	Society, Ethics and Professionalism	V	V				V					Agama; Pancasila; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam; Pendidikan Agama (Lanjutan); Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Kewarganegaraan; Komputer Dan Masyarakat; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; Pendidikan Anti Korupsi; KKL; Etika Profesi; Sistem e-Government
2	BK02	Security	V	V	V	V	V			V		V	Jaringan Komputer /*; Sistem e-Commerce
3	BK03	Project Management		V		V		V	V			V	Kewirausahaan; Manajemen Proyek; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; KKL; Kerja Praktek
4	BK04	User Experience Design		V		V	V	V		V	V	V	Analisis Dan Desain Perangkat Lunak
5	BK05	Software Development Fundamentals		V	V	V	V	V	V	V	V	V	Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Berorientasi Objek; Simatic Web
6	BK06	Data Management			V	V	V			V		V	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Sistem Informasi; Teknologi Basis Data; Teknologi Big Data & Cloud Computing; Sistem Kecerdasan Bisnis; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis; Penambangan Data; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data
7	BK07	Parallel and Distributed Computing			V	V	V			V		V	Teknologi Basis Data; Teknologi Big Data & Cloud Computing; Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data
8	BK08	Network and Communication			V	V	V			V		V	Jaringan Komputer /*; Prak.Jaringan Komputer /*
9	BK09	Human-Computer Interaction		V		V	V	V		V	V	V	Multimedia Interaktif; Prak. Multimedia Interaktif; Augmented Reality; Praktikum Augmented Reality
10	BK10	Software Engineering		V	V	V	V	V	V	V	V	V	Sistem Informasi; Rekayasa Perangkat Lunak; Analisis Dan Desain Perangkat Lunak; Kerja Praktek; Skripsi; Mobile App Development; Sistem e-Commerce; Sistem e-Government
11	BK11	Operating Systems			V	V	V			V		V	Sistem Operasi
12	BK12	Algorithmic Foundations			V	V	V			V		V	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Logika Informatika; Analisa Dan Desain Algoritma; Struktur Data; Matematika Diskret; Pemrograman Kompetitif; Prak.Pemrograman Kompetitif
13	BK13	Foundations of Programming Languages			V	V	V			V		V	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Pemrograman Berorientasi Objek
14	BK14	Programming Fundamentals			V	V	V			V		V	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Struktur Data; Pemrograman Kompetitif

No	Kode BK	Bahan Kajian	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Mata Kuliah Pengampu
15	BK15	Systems Fundamentals			V	V	V			V		V	Pengantar Teknik Informatika; Sistem Operasi; Hardware Dasar /*; Perancangan Sistem Digital; Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer
16	BK16	Architecture and Organization			V	V	V			V		V	Hardware Dasar /*; Prak. Hardware Dasar /*; Perancangan Sistem Digital
17	BK17	Graphics and Interactive Techniques			V	V	V			V	V	V	Grafika Komputer; Multimedia Dasar; Prak. Multimedia Dasar; Animasi Multimedia; Prak. Animasi Multimedia; Multimedia Linier; Prak. Multimedia Linier; Multimedia Interaktif; Prak. Multimedia Interaktif; Sistem Teknologi Multimedia; Prak. Sistem Teknologi Multimedia; Digital Image Processing; Prak. Digital Image Processing; Augmented Reality; Praktikum Augmented Reality
18	BK18	Artificial Intelligence			V	V	V		V	V		V	Sistem Kecerdasan Bisnis; Penambangan Data; Prak. Penambangan Data; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Knowledge Base System; Prak. Knowledge Base System; Kecerdasan Buatan; Prakt. Kecerdasan Buatan; Digital Image Processing; Prak. Digital Image Processing; Aplikasi Kecerdasan Buatan; Prak. Aplikasi Kecerdasan Buatan
19	BK19	Specialized Platform Development			V	V	V	V	V	V	V	V	Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak. Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Mobile App Development; Prak. Mobile App Development; Simatic Web; Prak. Simatic Web; Sistem e-Commerce; Prak. Sistem e-Commerce; Sistem e-Government; Prak. Sistem e-Government; Animasi Multimedia; Sistem Teknologi Multimedia; Aplikasi Kecerdasan Buatan; Augmented Reality
20	BK20	Mathematical and Statistical Foundations			V	V	V		V	V		V	Kalkulus I; Logika Informatika; Kalkulus II; Statistika; Aljabar Linier; Matematika Diskret; Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer; Metode Numerik
21	BK21	Pengembangan Diri	V	V				V	V				Agama; Bahasa Indonesia; Pancasila; Bahasa Inggris - I; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam; Pendidikan Agama (Lanjutan); Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Kewarganegaraan; Komputer Dan Masyarakat; Kewirausahaan; Kecakapan Antarpersonal Skill; Pendidikan Anti Korupsi; Etika Profesi; Seminar Proposal
22	BK22	Metodologi		V	V	V		V	V	V			Bahasa Indonesia; Metodologi Riset; KKL; Kerja Praktek; Seminar Proposal; Skripsi

3. Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS

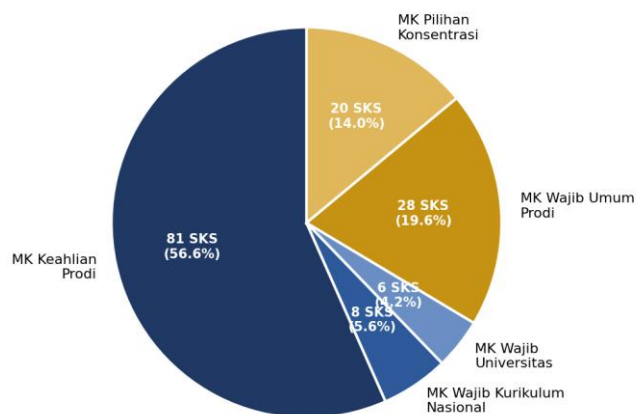
Susunan mata kuliah disusun berdasarkan urutan penyajian per semester dengan memperhatikan prasyarat keilmuan. Beban studi kelulusan ditetapkan sebesar 144 SKS yang terdiri atas 124 SKS mata kuliah wajib dan 20 SKS mata kuliah pilihan. Mahasiswa wajib mengambil 1 (satu) paket konsentrasi secara utuh dari 4 (empat) paket yang ditawarkan.

Tabel 19. Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt	Kelompok MK
A. MATA KULIAH WAJIB (124 SKS)					
1	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	3	I	MK Keahlian Prodi (MKK)
2	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	1	I	MK Keahlian Prodi (MKK)
3	1.01.MWU.00 1	Pendidikan Agama	2	I	MK Wajib Kurikulum Nasional (MKWK)
4	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	2	I	MK Wajib Kurikulum Nasional (MKWK)
5	1.01.MWU.00 4	Pendidikan Pancasila	2	I	MK Wajib Kurikulum Nasional (MKWK)
6	1.01.MWU.00 3	Bahasa Inggris - I	2	I	MK Wajib Universitas (MWU)
7	1TFMKU307	Kalkulus I	3	I	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
8	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	3	I	MK Keahlian Prodi (MKK)
9	1.01.MWU.00 5	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	2	I	MK Wajib Universitas (MWU)
10	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	3	II	MK Keahlian Prodi (MKK)
11	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	1	II	MK Keahlian Prodi (MKK)
12	2TFMKK312	Logika Informatika	3	II	MK Keahlian Prodi (MKK)
13	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	2	II	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
14	2.01.MWU.00 9	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	2	II	MK Wajib Universitas (MWU)
15	2TFMKK315	Sistem Operasi	3	II	MK Keahlian Prodi (MKK)
16	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	2	II	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
17	2TFMKU217	Kalkulus II	3	II	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
18	2.01.MWU.00 6	Kewarganegaraan	2	II	MK Wajib Kurikulum Nasional (MKWK)
19	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	2	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
20	3TFMKU220	Statistika	2	III	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
21	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	3	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
22	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	1	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
23	3TFMKK323	Grafika Komputer	3	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
24	3TFMKU224	Aljabar Linier	3	III	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
25	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	3	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
26	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	1	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
27	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	3	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
28	3TFMKK328	Sistem Informasi	3	III	MK Keahlian Prodi (MKK)
29	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	3	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
30	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	1	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
31	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	3	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt	Kelompok MK
32	4TFMKK232	Struktur Data	2	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
33	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	3	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
34	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	3	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
35	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	3	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
36	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	1	IV	MK Keahlian Prodi (MKK)
37	4TFMKU237	Kewirausahaan	2	IV	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
38	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	2	V	MK Keahlian Prodi (MKK)
39	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Perangkat Lunak	3	V	MK Keahlian Prodi (MKK)
40	5TFMKU340	Metodelogi Riset	3	V	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
41	5TFMKK241	Matematika Diskret	2	V	MK Keahlian Prodi (MKK)
42	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	3	V	MK Keahlian Prodi (MKK)
43	6TFMKU243	Manajemen Proyek	2	VI	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
44	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	2	VI	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
45	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	2	VI	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
46	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	3	VI	MK Keahlian Prodi (MKK)
47	6TFMKK247	Metode Numerik	2	VI	MK Keahlian Prodi (MKK)
48	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	2	VI	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
49	6TFMKV349	KKL	3	VI	MK Keahlian Prodi (MKK)
50	7TFMKK250	Kerja Praktek	2	VII	MK Keahlian Prodi (MKK)
51	7TFMKU248	Etika Profesi	2	VIII	MK Wajib Umum Prodi (MKU)
52	8TFMKK252	Seminar Proposal	2	VIII	MK Keahlian Prodi (MKK)
53	8TFMKK453	Skripsi	4	VIII	MK Keahlian Prodi (MKK)
Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib			124		
B. MATA KULIAH PILIHAN – KONSENTRASI SOFTWARE ENGINEERING (20 SKS)					
1	5TFMKK353	Mobile App Development	3	V	MK Pilihan - Software Engineering
2	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	1	V	MK Pilihan - Software Engineering
3	5TFMKK355	Simatic Web	3	V	MK Pilihan - Software Engineering
4	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	1	V	MK Pilihan - Software Engineering
5	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	3	VI	MK Pilihan - Software Engineering
6	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	1	VI	MK Pilihan - Software Engineering
7	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	3	VI	MK Pilihan - Software Engineering
8	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	1	VI	MK Pilihan - Software Engineering
9	7TFMKK385	Sistem e-Government	3	VII	MK Pilihan - Software Engineering
10	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	1	VII	MK Pilihan - Software Engineering
B. MATA KULIAH PILIHAN – KONSENTRASI MULTIMEDIA (20 SKS)					
1	5TFMKK357	Multimedia Dasar	3	V	MK Pilihan - Multimedia
2	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	1	V	MK Pilihan - Multimedia
3	5TFMKK359	Animasi Multimedia	3	V	MK Pilihan - Multimedia
4	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	1	V	MK Pilihan - Multimedia
5	6TFMKK373	Multimedia Linier	3	VI	MK Pilihan - Multimedia
6	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	1	VI	MK Pilihan - Multimedia
7	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	3	VI	MK Pilihan - Multimedia
8	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	1	VI	MK Pilihan - Multimedia
9	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	3	VII	MK Pilihan - Multimedia

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt	Kelompok MK
10	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	1	VII	MK Pilihan - Multimedia
B. MATA KULIAH PILIHAN – KONSENTRASI CLOUD COMPUTING & BIG DATA (20 SKS)					
1	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	3	V	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
2	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	1	V	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
3	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	3	V	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
4	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	1	V	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
5	6TFMKK381	Penambangan Data	3	VI	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
6	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	1	VI	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
7	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	3	VI	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
8	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	1	VI	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
9	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	3	VII	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
10	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	1	VII	MK Pilihan - Cloud Computing & Big Data
B. MATA KULIAH PILIHAN – KONSENTRASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (20 SKS)					
1	5TFMKK361	Knowledge Base System	3	V	MK Pilihan - Artificial Intelligence
2	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	1	V	MK Pilihan - Artificial Intelligence
3	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	3	V	MK Pilihan - Artificial Intelligence
4	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	1	V	MK Pilihan - Artificial Intelligence
5	6TFMKK377	Digital Image Processing	3	VI	MK Pilihan - Artificial Intelligence
6	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	1	VI	MK Pilihan - Artificial Intelligence
7	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	3	VI	MK Pilihan - Artificial Intelligence
8	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	1	VI	MK Pilihan - Artificial Intelligence
9	7TFMKK389	Augmented Reality	3	VII	MK Pilihan - Artificial Intelligence
10	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	1	VII	MK Pilihan - Artificial Intelligence

Komposisi SKS Berdasarkan Kelompok Mata Kuliah**Gambar 2. Komposisi SKS Berdasarkan Kelompok Mata Kuliah**

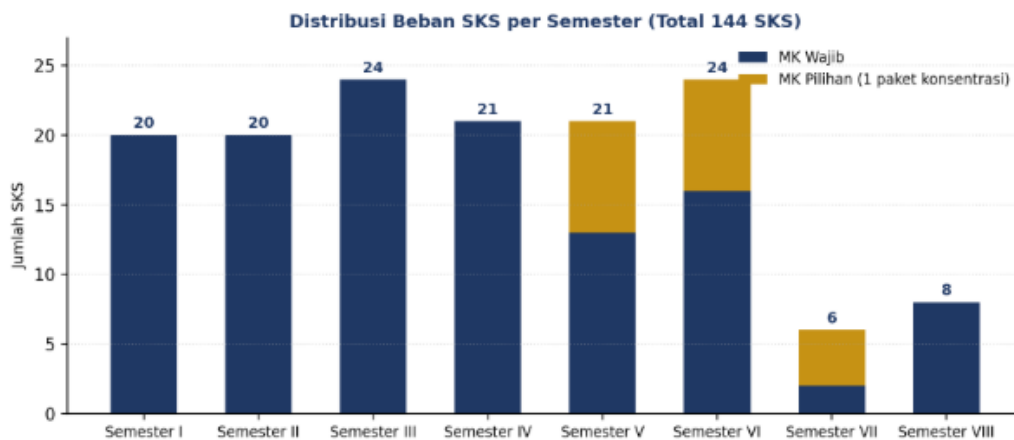
H. Matriks dan Peta Kurikulum

1. Organisasi Mata Kuliah

Organisasi mata kuliah menggambarkan distribusi beban studi setiap semester beserta komposisi kelompok mata kuliah. Jumlah SKS dan jumlah mata kuliah pada tabel berikut memperhitungkan 1 (satu) paket konsentrasi yang wajib diambil mahasiswa, bukan keempat paket sekaligus.

Tabel 20. Organisasi Mata Kuliah per Semester

Smt	SKS	Jml MK	MK Wajib (Jml)	MK Wajib (SKS)	MK Pilihan (Jml)	MK Pilihan (SKS)	MKWK (Jml)	MKWK (SKS)
I	20	9	9	20	0	0	3	6
II	20	9	9	20	0	0	1	2
III	24	10	10	24	0	0	0	0
IV	21	9	9	21	0	0	0	0
V	21	9	5	13	4	8	0	0
VI	24	11	7	16	4	8	0	0
VII	6	3	1	2	2	4	0	0
VIII	8	3	3	8	0	0	0	0
Total	144	63	53	123	10	20	4	8

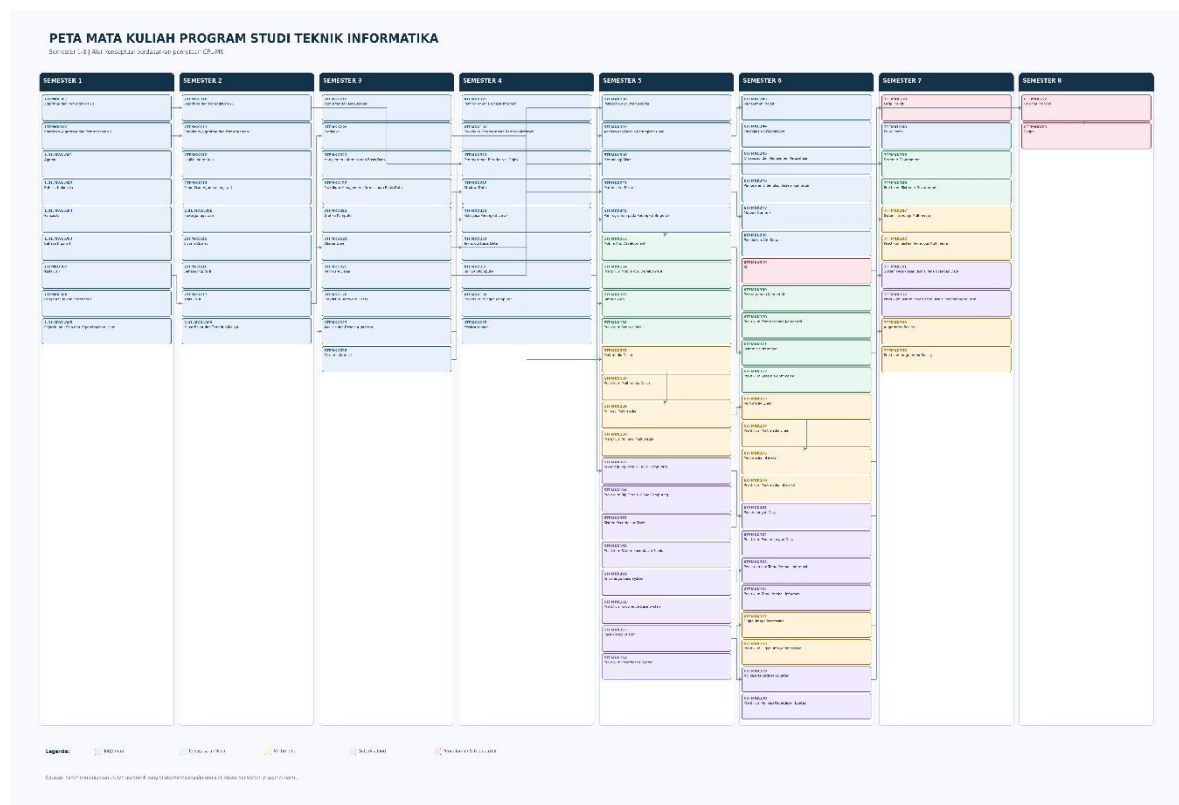


Gambar 3. Distribusi Beban SKS per Semester

Tabel 21. Daftar Mata Kuliah per Semester

Smt	Mata Kuliah Wajib	Mata Kuliah Pilihan (per paket konsentrasi)
I	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Agama; Bahasa Indonesia; Pancasila; Bahasa Inggris - I; Kalkulus I; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	-
II	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Logika Informatika; Pendidikan Agama (Lanjutan); Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Sistem Operasi; Bahasa Inggris - II; Kalkulus II; Kewarganegaraan	-
III	Komputer Dan Masyarakat; Statistika; Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak. Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Grafika Komputer; Aljabar Linier; Hardware Dasar /*; Prak. Hardware Dasar /*; Analisa Dan Desain Algoritma; Sistem Informasi	-

Smt	Mata Kuliah Wajib	Mata Kuliah Pilihan (per paket konsentrasi)
IV	Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data; Jaringan Komputer /*; Prak.Jaringan Komputer /*; Kewirausahaan	-
V	Perancangan Sistem Digital; Analisis Dan Desain Prangkat Lunak; Metodologi Riset; Matematika Diskret; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	Software Engineering; Mobile App Development; Prak.Mobile App Development; Simatic Web; Prak.Simatic Web Multimedia: Multimedia Dasar; Prak. Multimedia Dasar; Animasi Multimedia; Prak. Animasi Multimedia Cloud Computing & Big Data: Teknologi Big Data & Cloud Computing; Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing; Sistem Kecerdasan Bisnis; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Artificial Intelligence: Knowledge Base System; Prak. Knowledge Base System; Kecerdasan Buatan; Prakt. Kecerdasan Buatan
VI	Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer; Metode Numerik; Pendidikan Anti Korupsi; KKL	Software Engineering: Pemrograman Kompetitif; Prak.Pemrograman Kompetitif; Sistem e-Commerce; Prak.Sistem e-Commerce Multimedia: Multimedia Linier; Prak. Multimedia Linier; Multimedia Interaktif; Prak. Multimedia Interaktif Cloud Computing & Big Data: Penambangan Data; Prak.Penambangan Data; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi Artificial Intelligence: Digital Image Processing; Prak. Digital Image Processing; Aplikasi Kecerdasan Buatan; Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan
VII	Kerja Praktek	Software Engineering: Sistem e-Government; Prak.Sistem e-Government Multimedia: Sistem Teknologi Multimedia; Prak.Sistem Teknologi Multimedia Cloud Computing & Big Data: Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data Artificial Intelligence: Augmented Reality; Praktikum Augmented Reality
VIII	Etika Profesi; Seminar Proposal; Skripsi	-



Gambar 4. Peta Mata Kuliah Prodi

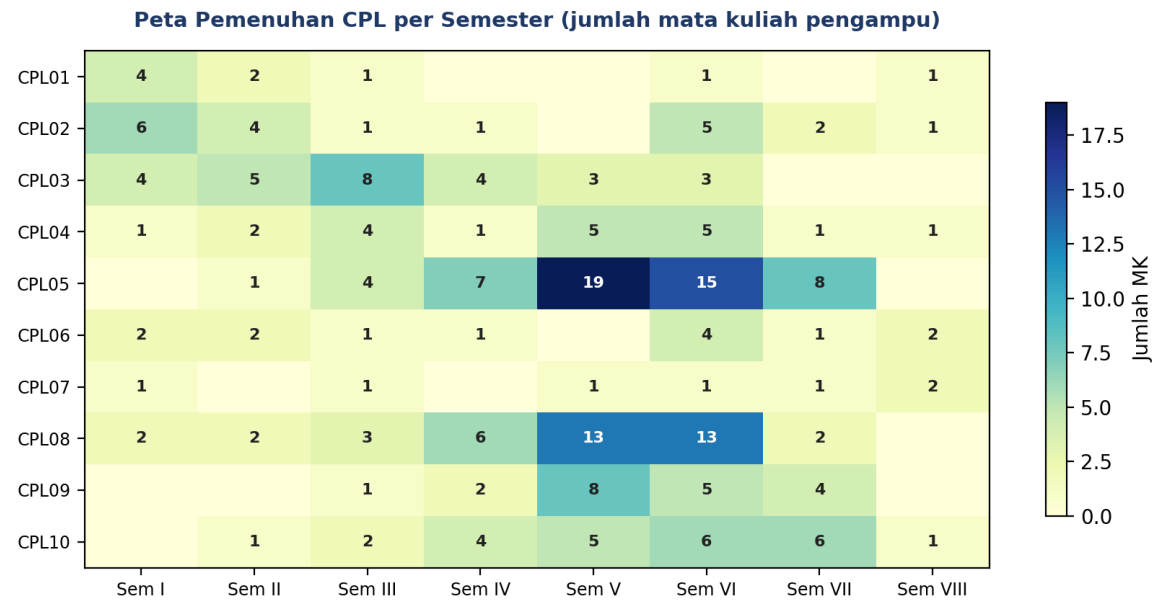
2. Struktur Mata Kuliah dan Peta Pemenuhan CPL

Peta pemenuhan capaian pembelajaran lulusan menggambarkan bagaimana setiap CPL dicapai secara bertahap (spiral) melalui mata kuliah yang ditawarkan pada setiap semester. Tabel berikut memuat seluruh 93 mata kuliah; mata kuliah yang ditandai (*) merupakan mata kuliah pilihan konsentrasi.

Tabel 22. Peta Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) per Semester

CPL	Semester I	Semester II	Semester III	Semester IV	Semester V	Semester VI	Semester VII	Semester VIII
CPL01	Agama; Pancasila; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	Pendidikan Agama (Lanjutan); Kewarganegaraan	Komputer Dan Masyarakat	-	-	Pendidikan Anti Korupsi	-	Etika Profesi
CPL02	Agama; Bahasa Indonesia; Pancasila; Bahasa Inggris - I; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	Pendidikan Agama (Lanjutan); Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Kewarganegaraan	Komputer Dan Masyarakat	Kewirausahaan	-	Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; Pendidikan Anti Korupsi; KKL	Kerja Praktek; Sistem e-Government *	Etika Profesi
CPL03	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Kalkulus I; Pengantar Teknik Informatika	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Logika Informatika; Sistem Operasi; Kalkulus II	Statistika; Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak. Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Aljabar Linier; Hardware Dasar /*; Prak. Hardware Dasar /*; Analisa Dan Desain Algoritma; Sistem Informasi	Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Jaringan Komputer /*; Prak. Jaringan Komputer /*	Perancangan Sistem Digital; Matematika Diskret; Knowledge Base System *	Metode Numerik; Pemrograman Kompetitif /*; Prak. Pemrograman Kompetitif *	-	-
CPL04	Kalkulus I	Logika Informatika; Kalkulus II	Statistika; Aljabar Linier; Analisa Dan Desain Algoritma; Sistem Informasi	Rekayasa Perangkat Lunak	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak; Metodologi Riset; Matematika Diskret; Sistem Kecerdasan Bisnis /*; Kecerdasan Buatan *	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer; Metode Numerik; Pemrograman Kompetitif /*; Penambangan Data /*; Aplikasi Kecerdasan Buatan *	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data *	Skripsi
CPL05	-	Sistem Operasi	Grafika Komputer; Hardware Dasar /*; Prak. Hardware Dasar /*; Sistem Informasi	Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak. Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Berorientasi Objek; Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data; Jaringan Komputer /*; Prak. Jaringan Komputer /*	Perancangan Sistem Digital; Analisis Dan Desain Prangkat Lunak; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Mobile App Development /*; Prak. Mobile App Development /*; Simatic Web /*; Prak. Simatic Web /*; Multimedia Dasar /*; Prak. Multimedia Dasar /*; Animasi Multimedia /*; Prak. Animasi Multimedia /*; Teknologi Big Data & Cloud Computing /*; Prak. Teknologi Big Data & Cloud Computing /*; Sistem Kecerdasan Bisnis /*; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis /*; Knowledge Base System /*; Prak. Knowledge Base System /*; Kecerdasan Buatan /*; Prakt. Kecerdasan Buatan *	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer; Sistem e-Commerce /*; Prak. Sistem e-Commerce /*; Multimedia Linier /*; Prak. Multimedia Linier /*; Multimedia Interaktif /*; Prak. Multimedia Interaktif /*; Penambangan Data /*; Prak. Penambangan Data /*; Pencarian dan Temu Kembali Informasi /*; Prak. Pencarian dan Temu Kembali Informasi /*; Digital Image Processing /*; Prak. Digital Image Processing /*; Aplikasi Kecerdasan Buatan /*; Prak. Aplikasi Kecerdasan Buatan *	Sistem e-Government /*; Prak. Sistem e-Government /*; Sistem Teknologi Multimedia /*; Prak. Sistem Teknologi Multimedia /*; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data /*; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data /*; Augmented Reality /*; Praktikum Augmented Reality *	-

CPL	Semester I	Semester II	Semester III	Semester IV	Semester V	Semester VI	Semester VII	Semester VIII
CPL06	Bahasa Indonesia; Bahasa Inggris - I	Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II	Komputer Dan Masyarakat	Kewirausahaan	-	Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; KKL	Kerja Praktek	Etika Profesi; Seminar Proposal
CPL07	Bahasa Indonesia	-	Statistika	-	Metodelogi Riset	KKL	Kerja Praktek	Seminar Proposal; Skripsi
CPL08	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak. Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Analisa Dan Desain Algoritma	Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak. Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Mobile App Development /*; Prak. Mobile App Development /*; Simatic Web /*; Prak. Simatic Web /*; Teknologi Big Data & Cloud Computing /*; Prak. Teknologi Big Data & Cloud Computing /*; Sistem Kecerdasan Bisnis /*; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis /*; Knowledge Base System /*; Prak. Knowledge Base System /*; Kecerdasan Buatan /*; Prakt. Kecerdasan Buatan *	Metode Numerik; Pemrograman Kompetitif /*; Prak. Pemrograman Kompetitif /*; Sistem e-Commerce /*; Prak. Sistem e-Commerce /*; Penambangan Data /*; Prak. Penambangan Data /*; Pencarian dan Temu Kembali Informasi /*; Prak. Pencarian dan Temu Kembali Informasi /*; Digital Image Processing /*; Prak. Digital Image Processing /*; Aplikasi Kecerdasan Buatan /*; Prak. Aplikasi Kecerdasan Buatan *	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data /*; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data *	-
CPL09	-	-	Grafika Komputer	Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak. Pemrograman Berbasis Internet /*	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Mobile App Development /*; Prak. Mobile App Development /*; Multimedia Dasar /*; Prak. Multimedia Dasar /*; Animasi Multimedia /*; Prak. Animasi Multimedia *	Multimedia Linier /*; Prak. Multimedia Linier /*; Multimedia Interaktif /*; Prak. Multimedia Interaktif /*; Digital Image Processing *	Sistem Teknologi Multimedia /*; Prak. Sistem Teknologi Multimedia /*; Augmented Reality /*; Praktikum Augmented Reality *	-
CPL10	-	Sistem Operasi	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak. Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data; Jaringan Komputer /*; Prak. Jaringan Komputer /*	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak; Mobile App Development /*; Simatic Web /*; Teknologi Big Data & Cloud Computing /*; Prak. Teknologi Big Data & Cloud Computing *	Manajemen Proyek; Sistem e-Commerce /*; Prak. Sistem e-Commerce /*; Multimedia Interaktif /*; Pencarian dan Temu Kembali Informasi /*; Aplikasi Kecerdasan Buatan *	Kerja Praktek; Sistem e-Government /*; Prak. Sistem e-Government /*; Sistem Teknologi Multimedia /*; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data /*; Augmented Reality *	Skripsi



Gambar 4. Peta Pemenuhan CPL per Semester (jumlah mata kuliah pengampu)

I. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester merupakan dokumen perencanaan proses pembelajaran untuk setiap mata kuliah. Penyusunan RPS diawali dengan perumusan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang diturunkan dari capaian pembelajaran lulusan, dilanjutkan dengan penjabaran sub capaian pembelajaran mata kuliah (Sub-CPMK) sebagai kemampuan akhir setiap tahap belajar.

1. Rumusan CPMK Berdasarkan CPL dan MK

Program Studi Teknik Informatika merumuskan 26 (dua puluh enam) capaian pembelajaran mata kuliah yang diturunkan dari 10 capaian pembelajaran lulusan. Setiap CPMK bersifat spesifik terhadap CPL yang dibebankan pada mata kuliah. Rumusan CPMK beserta mata kuliah pengampunya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 23. Pemetaan CPL – CPMK – Mata Kuliah

Kode CPL	Deskripsi CPL	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	Mata Kuliah Pengampu
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	CPMK011	Mampu menginternalisasi nilai-nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	Agama; Pancasila; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam; Pendidikan Agama (Lanjutan); Kewarganegaraan; Komputer Dan Masyarakat; Pendidikan Anti Korupsi; Etika Profesi
		CPMK012	Mampu menjalankan kehidupan sosial masyarakat yang berdasarkan aturan dan norma hukum yang berlaku.	Agama; Pancasila; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam; Pendidikan Agama (Lanjutan); Kewarganegaraan; Komputer Dan Masyarakat; Pendidikan Anti Korupsi; Etika Profesi
		CPMK013	Mampu menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	Agama; Pancasila; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam; Pendidikan Agama (Lanjutan); Kewarganegaraan; Komputer Dan Masyarakat; Pendidikan Anti Korupsi; Etika Profesi
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.	CPMK021	Mampu menunjukkan sikap profesional sebagai kepatuhan pada etika profesi	Agama; Bahasa Indonesia; Pancasila; Bahasa Inggris - I; Pengantar Teknik Informatika; Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam; Pendidikan Agama (Lanjutan); Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Kewarganegaraan; Komputer Dan Masyarakat; Kewirausahaan; Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; Pendidikan Anti Korupsi; KKL; Kerja Praktek; Etika Profesi; Sistem e-Government
		CPMK022	Mampu bekerjasama dalam tim multidisiplin	Bahasa Indonesia; Bahasa Inggris - I; Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Kewirausahaan; Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; KKL; Kerja Praktek; Sistem e-Government
		CPMK023	Mampu memahami tentang pembelajaran sepanjang hayat	Bahasa Indonesia; Bahasa Inggris - I; Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Kewirausahaan; Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; KKL; Kerja Praktek; Sistem e-Government
		CPMK024	Mampu merespon isu sosial dan perkembangan teknologi	Bahasa Indonesia; Bahasa Inggris - I; Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Kewirausahaan; Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill;

Kode CPL	Deskripsi CPL	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	Mata Kuliah Pengampu
				Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; KKL; Kerja Praktek; Sistem e-Government
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.	CPMK031	Mampu memahami cara kerja sistem komputer	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Kalkulus I; Pengantar Teknik Informatika; Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Logika Informatika; Sistem Operasi; Kalkulus II; Statistika; Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak. Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Aljabar Linier; Hardware Dasar /*; Prak. Hardware Dasar /*; Analisa Dan Desain Algoritma; Sistem Informasi; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Jaringan Komputer /*; Prak. Jaringan Komputer /*; Perancangan Sistem Digital; Matematika Diskret; Metode Numerik; Pemrograman Kompetitif; Prak. Pemrograman Kompetitif; Knowledge Base System
		CPMK032	Mampu menerapkan berbagai algoritma untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Kalkulus I; Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Logika Informatika; Sistem Operasi; Kalkulus II; Statistika; Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak. Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Aljabar Linier; Hardware Dasar /*; Prak. Hardware Dasar /*; Analisa Dan Desain Algoritma; Sistem Informasi; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Jaringan Komputer /*; Prak. Jaringan Komputer /*; Perancangan Sistem Digital; Matematika Diskret; Metode Numerik; Pemrograman Kompetitif; Prak. Pemrograman Kompetitif; Knowledge Base System
CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin.	CPMK041	Mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Kalkulus I; Logika Informatika; Kalkulus II; Statistika; Aljabar Linier; Analisa Dan Desain Algoritma; Sistem Informasi; Rekayasa Perangkat Lunak; Analisis Dan Desain Perangkat Lunak; Metodologi Riset; Matematika Diskret; Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer; Metode Numerik; Skripsi; Pemrograman Kompetitif; Sistem Kecerdasan Bisnis; Penambangan Data; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Kecerdasan Buatan; Aplikasi Kecerdasan Buatan
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.	CPMK051	Mampu menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.	Sistem Operasi; Grafika Komputer; Hardware Dasar /*; Sistem Informasi; Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak. Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Berorientasi Objek; Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data; Jaringan Komputer /*; Perancangan Sistem Digital; Analisis Dan Desain Perangkat Lunak; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer; Mobile App Development; Prak. Mobile App Development; Simatic Web; Prak. Simatic Web; Sistem e-Commerce; Prak. Sistem e-Commerce; Sistem e-Government; Prak. Sistem e-Government; Multimedia Dasar; Prak. Multimedia Dasar; Animasi Multimedia; Prak. Animasi Multimedia; Multimedia Linier; Prak. Multimedia Linier; Multimedia Interaktif; Prak. Multimedia Interaktif; Sistem Teknologi Multimedia; Prak. Sistem Teknologi Multimedia; Teknologi Big Data & Cloud Computing; Prak. Teknologi Big Data & Cloud Computing; Sistem Kecerdasan Bisnis; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis; Penambangan Data; Prak. Penambangan Data; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Prak. Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Prak. Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Knowledge Base System; Prak. Knowledge Base System; Kecerdasan Buatan; Prak. Kecerdasan Buatan; Digital Image Processing; Prak. Digital Image Processing; Aplikasi Kecerdasan Buatan; Prak. Aplikasi Kecerdasan Buatan; Augmented Reality; Praktikum Augmented Reality
		CPMK052	Mampu menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform	Grafika Komputer; Prak. Hardware Dasar /*; Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak. Pemrograman Berbasis Internet /*; Teknologi Basis Data; Prak. Jaringan Komputer /*;

Kode CPL	Deskripsi CPL	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	Mata Kuliah Pengampu
				Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Mobile App Development; Prak.Mobile App Development; Simatic Web; Prak.Simatic Web; Sistem e-Commerce; Prak.Sistem e-Commerce; Prak.Sistem e-Government; Multimedia Dasar; Prak. Multimedia Dasar; Animasi Multimedia; Prak. Animasi Multimedia; Multimedia Linier; Prak. Multimedia Linier; Multimedia Interaktif; Prak. Multimedia Interaktif; Sistem Teknologi Multimedia; Prak.Sistem Teknologi Multimedia; Teknologi Big Data & Cloud Computing; Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis; Prak.Penambangan Data; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Prak. Knowledge Base System; Prakt. Kecerdasan Buatan; Digital Image Processing; Prak. Digital Image Processing; Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan; Augmented Reality; Praktikum Augmented Reality
CPL06	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.	CPMK061	Mampu mengelola tim, komunikasi dan berkolaborasi dalam proyek teknologi informasi	Bahasa Indonesia; Bahasa Inggris - I; Minat Bakat dan Tamadun Melayu; Bahasa Inggris - II; Komputer Dan Masyarakat; Kewirausahaan; Manajemen Proyek; Kecakapan Antarpersonal Skill; Organisasi Dan Manajemen Perusahaan; KKL; Kerja Praktek; Etika Profesi; Seminar Proposal
		CPMK062	Mampu mengelola diri sendiri	Seminar Proposal
		CPMK063	Mampu menyajikan gagasan secara lisan dan tertulis	Seminar Proposal
CPL07	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah.	CPMK071	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir	Bahasa Indonesia; Statistika; Metodologi Riset; KKL; Kerja Praktek; Seminar Proposal; Skripsi
		CPMK072	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk artikel ilmiah	
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.	CPMK081	Mampu menganalisis dan mendesain kebutuhan computing dengan benar.	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Analisa Dan Desain Algoritma; Pemrograman Berbasis Internet /*; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Metode Numerik; Mobile App Development; Simatic Web; Pemrograman Kompetitif; Sistem e-Commerce; Teknologi Big Data & Cloud Computing; Sistem Kecerdasan Bisnis; Penambangan Data; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Knowledge Base System; Kecerdasan Buatan; Digital Image Processing; Aplikasi Kecerdasan Buatan
		CPMK082	Mampu mengimplementasikan kebutuhan computing dengan sistematis	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*; Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*; Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak.Mobile App Development; Prak.Simatic Web; Prak.Pemrograman Kompetitif; Prak.Sistem e-Commerce; Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis; Prak.Penambangan Data; Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Prak. Knowledge Base System; Prakt. Kecerdasan Buatan; Prak. Digital Image Processing; Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan
		CPMK083	Mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan berbasis computing	
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	CPMK091	Mampu menganalisis dan merancang user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	Grafika Komputer; Pemrograman Berbasis Internet /*; Analisis Dan Desain Prangkat Lunak; Pemrograman Pada Perangkat Bergerak; Mobile App Development; Multimedia Dasar; Animasi Multimedia; Multimedia Linier; Multimedia

Kode CPL	Deskripsi CPL	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	Mata Kuliah Pengampu
				Interaktif; Sistem Teknologi Multimedia; Digital Image Processing; Augmented Reality
		CPMK092	Mampu membuat user interface dan aplikasi interaktif	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*; Prak.Mobile App Development; Prak. Multimedia Dasar; Prak. Animasi Multimedia; Prak. Multimedia Linier; Prak. Multimedia Interaktif; Prak.Sistem Teknologi Multimedia; Praktikum Augmented Reality
		CPMK093	Mampu mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif	
CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan computing pada sebuah organisasi.	CPMK0101	Mampu mendesain solusi berbasis computing menggunakan database dan jaringan pada multi-platform untuk memenuhi kebutuhan computing sebuah organisasi	Sistem Operasi; Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Rekayasa Perangkat Lunak; Teknologi Basis Data; Jaringan Komputer /*; Analisis Dan Desain Perangkat Lunak; Manajemen Proyek; Kerja Praktek; Skripsi; Mobile App Development; Simatic Web; Sistem e-Commerce; Sistem e-Government; Multimedia Interaktif; Sistem Teknologi Multimedia; Teknologi Big Data & Cloud Computing; Pencarian dan Temu Kembali Informasi; Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data; Aplikasi Kecerdasan Buatan; Augmented Reality
		CPMK0102	Mampu mengimplementasi solusi berbasis computing menggunakan multi-platform untuk memenuhi kebutuhan computing sebuah organisasi	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*; Prak.Jaringan Komputer /*; Prak.Sistem e-Commerce; Prak.Sistem e-Government; Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing
		CPMK0103	Mampu mengevaluasi solusi berbasis computing menggunakan multi-platform untuk memenuhi kebutuhan computing sebuah organisasi	

2. Pemetaan MK – CPL – CPMK

Tabel berikut menyajikan CPMK yang dibebankan pada setiap mata kuliah menurut CPL yang didukungnya. Setiap mata kuliah membebankan seluruh CPMK dari CPL utamanya dan satu CPMK terpilih dari setiap CPL pendukung, sehingga jumlah CPMK per mata kuliah terkendali antara 2 sampai 5 CPMK.

Tabel 24. Pemetaan Mata Kuliah – CPL – CPMK

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
1	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*			CPMK031, CPMK032					CPMK081		
2	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*			CPMK031, CPMK032					CPMK082		
3	1.01.MWU.001	Agama	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021								
4	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061	CPMK071			
5	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021								
6	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				
7	1TFMKU307	Kalkulus I			CPMK031, CPMK032	CPMK041						
8	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021	CPMK031							
9	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021								
10	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*			CPMK031, CPMK032					CPMK081		
11	2TFMKK111	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*			CPMK031, CPMK032					CPMK082		
12	2TFMKK312	Logika Informatika			CPMK031, CPMK032	CPMK041						
13	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021								
14	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
15	2TFMKK315	Sistem Operasi			CPMK031, CPMK032		CPMK051					CPMK0101
16	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				
17	2TFMKU217	Kalkulus II			CPMK031, CPMK032	CPMK041						
18	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021								
19	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021				CPMK061				
20	3TFMKU220	Statistika			CPMK031, CPMK032	CPMK041			CPMK071			
21	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*			CPMK031, CPMK032					CPMK081		CPMK0101
22	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*			CPMK031, CPMK032					CPMK082		CPMK0102
23	3TFMKK323	Grafika Komputer					CPMK051, CPMK052				CPMK091	
24	3TFMKU224	Aljabar Linier			CPMK031, CPMK032	CPMK041						
25	3TFMKK325	Hardware Dasar /*			CPMK031, CPMK032		CPMK051					
26	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*			CPMK031, CPMK032		CPMK052					
27	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma			CPMK031, CPMK032	CPMK041				CPMK081		
28	3TFMKK328	Sistem Informasi			CPMK031, CPMK032	CPMK041	CPMK051					
29	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*					CPMK051, CPMK052			CPMK081	CPMK091	
30	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*					CPMK051, CPMK052			CPMK082	CPMK092	
31	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek			CPMK031, CPMK032		CPMK051			CPMK081		
32	4TFMKK232	Struktur Data			CPMK031, CPMK032					CPMK081		
33	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak				CPMK041	CPMK051			CPMK081		CPMK0101
34	4TFMKK334	Teknologi Basis Data					CPMK051, CPMK052			CPMK081		CPMK0101

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
35	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*			CPMK031, CPMK032		CPMK051					CPMK0101
36	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*			CPMK031, CPMK032		CPMK052					CPMK0102
37	4TFMKU237	Kewirausahaan		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				
38	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital			CPMK031, CPMK032		CPMK051					
39	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Perangkat Lunak				CPMK041	CPMK051				CPMK091	CPMK0101
40	5TFMKU340	Metodologi Riset				CPMK041			CPMK071			
41	5TFMKK241	Matematika Diskret			CPMK031, CPMK032	CPMK041						
42	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak					CPMK051, CPMK052			CPMK081	CPMK091	
43	6TFMKU243	Manajemen Proyek		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				CPMK0101
44	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				
45	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061				
46	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer				CPMK041	CPMK051					
47	6TFMKK247	Metode Numerik			CPMK031, CPMK032	CPMK041				CPMK081		
48	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021								
49	6TFMKV349	KKL		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061	CPMK071			
50	7TFMKK250	Kerja Praktek		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024				CPMK061	CPMK071			CPMK0101
51	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK011, CPMK012, CPMK013	CPMK021				CPMK061				

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
52	8TFMKK252	Seminar Proposal						CPMK061, CPMK062, CPMK063	CPMK071			
53	8TFMKK453	Skripsi				CPMK041			CPMK071			CPMK0101
54	5TFMKK353	Mobile App Development					CPMK051, CPMK052			CPMK081	CPMK091	CPMK0101
55	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development					CPMK051, CPMK052			CPMK082	CPMK092	
56	5TFMKK355	Simatic Web					CPMK051, CPMK052			CPMK081		CPMK0101
57	5TFMKK156	Prak.Simatic Web					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
58	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif			CPMK031, CPMK032	CPMK041				CPMK081		
59	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif			CPMK031, CPMK032					CPMK082		
60	6TFMKK371	Sistem e-Commerce					CPMK051, CPMK052			CPMK081		CPMK0101
61	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce					CPMK051, CPMK052			CPMK082		CPMK0102
62	7TFMKK385	Sistem e-Government		CPMK021, CPMK022, CPMK023, CPMK024			CPMK051					CPMK0101
63	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government					CPMK051, CPMK052					CPMK0102
64	5TFMKK357	Multimedia Dasar					CPMK051, CPMK052				CPMK091	
65	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar					CPMK051, CPMK052				CPMK092	
66	5TFMKK359	Animasi Multimedia					CPMK051, CPMK052				CPMK091	
67	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia					CPMK051, CPMK052				CPMK092	
68	6TFMKK373	Multimedia Linier					CPMK051, CPMK052				CPMK091	
69	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier					CPMK051, CPMK052				CPMK092	
70	6TFMKK375	Multimedia Interaktif					CPMK051, CPMK052				CPMK091	CPMK0101
71	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif					CPMK051, CPMK052				CPMK092	

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
72	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia					CPMK051, CPMK052				CPMK091	CPMK0101
73	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia					CPMK051, CPMK052				CPMK092	
74	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing					CPMK051, CPMK052			CPMK081		CPMK0101
75	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing					CPMK051, CPMK052			CPMK082		CPMK0102
76	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis				CPMK041	CPMK051			CPMK081		
77	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
78	6TFMKK381	Penambangan Data				CPMK041	CPMK051			CPMK081		
79	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
80	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi					CPMK051, CPMK052			CPMK081		CPMK0101
81	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
82	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data				CPMK041	CPMK051			CPMK081		CPMK0101
83	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
84	5TFMKK361	Knowledge Base System			CPMK031, CPMK032		CPMK051			CPMK081		
85	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
86	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan				CPMK041	CPMK051			CPMK081		
87	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
88	6TFMKK377	Digital Image Processing					CPMK051, CPMK052			CPMK081	CPMK091	
89	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
90	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan				CPMK041	CPMK051			CPMK081		CPMK0101
91	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan					CPMK051, CPMK052			CPMK082		
92	7TFMKK389	Augmented Reality					CPMK051, CPMK052				CPMK091	CPMK0101

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
93	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality					CPMK051, CPMK052				CPMK092	

3. Pemetaan MK – CPMK – Sub-CPMK

Sub capaian pembelajaran mata kuliah merupakan penjabaran CPMK menjadi kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran. Sub-CPMK bersifat terukur, spesifik terhadap materi mata kuliah, dan menjadi acuan penyusunan indikator, materi, dan penilaian mingguan pada RPS. Seluruh Sub-CPMK untuk 93 mata kuliah disajikan pada tabel berikut.

Tabel 25. Pemetaan Mata Kuliah – CPMK – Sub-CPMK

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
Algoritma Dan Pemrograman 1 /* (1TFMKK301)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip algoritma dan dasar-dasar pemrograman sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan algoritma dan dasar-dasar pemrograman pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip algoritma dan dasar-dasar pemrograman sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan algoritma dan dasar-dasar pemrograman pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip algoritma dan dasar-dasar pemrograman sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan algoritma dan dasar-dasar pemrograman pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /* (1TFMKK102)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyusunan program dasar sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyusunan program dasar serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyusunan program dasar sesuai panduan praktikum untuk mendukung penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyusunan program dasar serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyusunan program dasar sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyusunan program dasar serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Agama (1.01.MWU.001)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia sebagai dasar

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
Bahasa Indonesia (1.01.MWU.002)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah sebagai dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan kaidah bahasa Indonesia dalam penulisan karya ilmiah pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
Pancasila (1.01.MWU.004)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK021	Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
Bahasa Inggris - I (1.01.MWU.003)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keterampilan dasar bahasa Inggris sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan keterampilan dasar bahasa Inggris pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keterampilan dasar bahasa Inggris sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan keterampilan dasar bahasa Inggris pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keterampilan dasar bahasa Inggris sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan keterampilan dasar bahasa Inggris pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keterampilan dasar bahasa Inggris sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan keterampilan dasar bahasa Inggris pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keterampilan dasar bahasa Inggris sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan keterampilan dasar bahasa Inggris pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Kalkulus I (1TFMKU307)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep limit, turunan, dan integral sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan konsep limit, turunan, dan integral pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep limit, turunan, dan integral sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan konsep limit, turunan, dan integral pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep limit, turunan, dan integral sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan konsep limit, turunan, dan integral pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
Pengantar Teknik Informatika (1TFMKK308)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika pada studi kasus untuk

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK013		mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan ruang lingkup keilmuan dan profesi bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam (1.01.MWU.005)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan keteladanan Ibnu Sina dan nilai kepemimpinan Islam pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
Algoritma Dan Pemrograman 2 /* (2TFMKK310)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur kendali, modularisasi, dan rekursi program sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan struktur kendali, modularisasi, dan rekursi program pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur kendali, modularisasi, dan rekursi program sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan struktur kendali, modularisasi, dan rekursi program pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur kendali, modularisasi, dan rekursi program sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan struktur kendali, modularisasi, dan rekursi program pada studi kasus untuk

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /* (2TFMKK111)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pemrograman modular sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pemrograman modular serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pemrograman modular sesuai panduan praktikum untuk mendukung penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pemrograman modular serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pemrograman modular sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pemrograman modular serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Logika Informatika (2TFMKK312)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip logika proposisi, predikat, dan penalaran formal sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan logika proposisi, predikat, dan penalaran formal pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip logika proposisi, predikat, dan penalaran formal sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan logika proposisi, predikat, dan penalaran formal pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip logika proposisi, predikat, dan penalaran formal sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan logika proposisi, predikat, dan penalaran formal pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
Pendidikan Agama (Lanjutan) (2TFMKU213)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan profesional pada studi kasus

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
Minat Bakat dan Tamadun Melayu (2.01.MWU.009)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan pengembangan minat bakat dan pemahaman nilai tamadun Melayu pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Sistem Operasi (2TFMKK315)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan manajemen proses, memori, dan berkas pada sistem operasi pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Bahasa Inggris - II (2TFMKU216)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip bahasa Inggris untuk komunikasi teknis sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan bahasa Inggris untuk komunikasi teknis pada studi kasus untuk

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK022		mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip bahasa Inggris untuk komunikasi teknis sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan bahasa Inggris untuk komunikasi teknis pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip bahasa Inggris untuk komunikasi teknis sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan bahasa Inggris untuk komunikasi teknis pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip bahasa Inggris untuk komunikasi teknis sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan bahasa Inggris untuk komunikasi teknis pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip bahasa Inggris untuk komunikasi teknis sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan bahasa Inggris untuk komunikasi teknis pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Kalkulus II (2TFMKU217)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integral lanjut, deret, dan penerapannya sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan integral lanjut, deret, dan penerapannya pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integral lanjut, deret, dan penerapannya sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan integral lanjut, deret, dan penerapannya pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integral lanjut, deret, dan penerapannya sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan integral lanjut, deret, dan penerapannya pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
Kewarganegaraan (2.01.MWU.006)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan hak dan kewajiban warga negara serta wawasan kebangsaan pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
Komputer Dan Masyarakat (3TFMKK219)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan dampak sosial, etika, dan profesionalisme teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Statistika (3TFMKK220)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip statistika deskriptif dan inferensial sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan statistika deskriptif dan inferensial pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip statistika deskriptif dan inferensial sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan statistika deskriptif dan inferensial pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip statistika deskriptif dan inferensial sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan statistika deskriptif dan inferensial pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip statistika deskriptif dan inferensial sebagai dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan statistika deskriptif dan inferensial pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
sManajemen Informasi Dan Basis Data /* (3TFMKK321)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan dan pengelolaan basis data sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK032	Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan perancangan dan pengelolaan basis data pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan dan pengelolaan basis data sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan perancangan dan pengelolaan basis data pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan dan pengelolaan basis data sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan perancangan dan pengelolaan basis data pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan dan pengelolaan basis data sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan perancangan dan pengelolaan basis data pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /* (3TFMKK122)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik implementasi basis data relasional sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik implementasi basis data relasional serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik implementasi basis data relasional sesuai panduan praktikum untuk mendukung penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik implementasi basis data relasional serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik implementasi basis data relasional sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik implementasi basis data relasional serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
	CPMK0102	Sub-CPMK0102-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik implementasi basis data relasional sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0102-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik implementasi basis data relasional serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
Grafika Komputer (3TFMKK323)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemodelan, transformasi, dan rendering objek grafis sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pemodelan, transformasi, dan rendering objek grafis pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemodelan, transformasi, dan rendering objek grafis sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan pemodelan, transformasi, dan rendering objek grafis pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemodelan, transformasi, dan rendering objek grafis sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
Aljabar Linier (3TFMKU224)	CPMK031	Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan pemodelan, transformasi, dan rendering objek grafis pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem persamaan linier, matriks, dan ruang vektor sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan sistem persamaan linier, matriks, dan ruang vektor pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem persamaan linier, matriks, dan ruang vektor sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan sistem persamaan linier, matriks, dan ruang vektor pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem persamaan linier, matriks, dan ruang vektor sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK041	Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan sistem persamaan linier, matriks, dan ruang vektor pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
Hardware Dasar /* (3TFMKK325)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip komponen dan perakitan perangkat keras komputer sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan komponen dan perakitan perangkat keras komputer pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip komponen dan perakitan perangkat keras komputer sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan komponen dan perakitan perangkat keras komputer pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip komponen dan perakitan perangkat keras komputer sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan komponen dan perakitan perangkat keras komputer pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
Prak.Hardware Dasar /* (3TFMKK126)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik perakitan dan diagnosa perangkat keras sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik perakitan dan diagnosa perangkat keras serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik perakitan dan diagnosa perangkat keras sesuai panduan praktikum untuk mendukung penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik perakitan dan diagnosa perangkat keras serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik perakitan dan diagnosa perangkat keras sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik perakitan dan diagnosa perangkat keras serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
Analisa Dan Desain Algoritma (3TFMKK327)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK032	Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan analisis kompleksitas dan strategi perancangan algoritma pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Sistem Informasi (3TFMKK328)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan komponen sistem informasi organisasi sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan konsep dan komponen sistem informasi organisasi pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan komponen sistem informasi organisasi sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan konsep dan komponen sistem informasi organisasi pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan komponen sistem informasi organisasi sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan konsep dan komponen sistem informasi organisasi pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan komponen sistem informasi organisasi sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan konsep dan komponen sistem informasi organisasi pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
Pemrograman Berbasis Internet /* (4TFMKK329)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi berbasis web sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi berbasis web pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi berbasis web sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi berbasis web pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi berbasis web sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi berbasis web pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi berbasis web sebagai dasar

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi berbasis web pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
Prak.Pemrograman Berbasis Internet /* (4TFMKK130)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi web sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi web sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi web sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi web sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip paradigma pemrograman berorientasi objek sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
Pemrograman Berorientasi Objek (4TFMKK331)	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip paradigma pemrograman berorientasi objek sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip paradigma pemrograman berorientasi objek sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip paradigma pemrograman berorientasi objek sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur data linier dan non-linier sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan struktur data linier dan non-linier pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
Struktur Data (4TFMKK232)	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur data linier dan non-linier sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK081	Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan struktur data linier dan non-linier pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur data linier dan non-linier sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan struktur data linier dan non-linier pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Rekayasa Perangkat Lunak (4TFMKK333)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan proses, model, dan metode rekayasa perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
Teknologi Basis Data (4TFMKK334)	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan teknologi basis data lanjut dan optimasi kueri pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
Jaringan Komputer /* (4TFMKK335)	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK051	Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan arsitektur, protokol, dan keamanan jaringan komputer pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Jaringan Komputer /* (4TFMKK136)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer sesuai panduan praktikum untuk mendukung penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK0102	Sub-CPMK0102-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0102-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik konfigurasi dan pengujian jaringan komputer serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
Kewirausahaan (4TFMKU237)	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi pada

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK024		studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan kewirausahaan dan technopreneurship bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Perancangan Sistem Digital (5TFMKK238)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan rangkaian dan sistem digital sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan perancangan rangkaian dan sistem digital pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan rangkaian dan sistem digital sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan perancangan rangkaian dan sistem digital pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan rangkaian dan sistem digital sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan perancangan rangkaian dan sistem digital pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
Analisis Dan Desain Perangkat Lunak (5TFMKK339)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan analisis kebutuhan dan pemodelan desain perangkat lunak pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Metodologi Riset (5TFMKU340)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip metodologi penelitian bidang informatika sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan metodologi penelitian bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip metodologi penelitian bidang informatika sebagai

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan metodologi penelitian bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
Matematika Diskret (5TFMKK241)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip himpunan, relasi, graf, dan kombinatorika sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan himpunan, relasi, graf, dan kombinatorika pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip himpunan, relasi, graf, dan kombinatorika sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan himpunan, relasi, graf, dan kombinatorika pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip himpunan, relasi, graf, dan kombinatorika sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan himpunan, relasi, graf, dan kombinatorika pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
Pemrograman Pada Perangkat Bergerak (5TFMKK342)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan pemrograman aplikasi pada perangkat bergerak pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
Manajemen Proyek (6TFMKU243)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK024	Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan perencanaan dan pengendalian proyek teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Kecakapan Antarpersonal Skill (6TFMKU244)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan kecakapan komunikasi dan hubungan antarpersonal pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Organisasi Dan Manajemen Perusahaan (6TFMKU245)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan struktur organisasi dan fungsi manajemen perusahaan pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer (6TFMKK346)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemodelan dan simulasi sistem komputer sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan pemodelan dan simulasi sistem komputer pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pemodelan dan simulasi sistem komputer sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pemodelan dan simulasi sistem komputer pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
Metode Numerik (6TFMKK247)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan metode numerik untuk penyelesaian persoalan komputasi pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Pendidikan Anti Korupsi (6TFMKU242)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan nilai integritas dan upaya pencegahan tindak korupsi pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
KKL (6TFMKV349)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi sebagai dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan kuliah kerja lapangan pada dunia usaha dan dunia industri bidang teknologi informasi pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
Kerja Praktek (7TFMKK250)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK022	Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan penerapan kompetensi informatika pada lingkungan kerja nyata pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Etika Profesi (7TFMKU248)	CPMK011	Sub-CPMK011-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika sebagai dasar internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
		Sub-CPMK011-2	Mampu menerapkan etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan internalisasi nilai ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	CPMK012	Sub-CPMK012-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika sebagai dasar kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
		Sub-CPMK012-2	Mampu menerapkan etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan kepatuhan pada aturan dan norma hukum yang berlaku.
	CPMK013	Sub-CPMK013-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika sebagai dasar penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
		Sub-CPMK013-2	Mampu menerapkan etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK061	Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan etika profesi dan tanggung jawab profesional bidang informatika pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
Seminar Proposal (8TFMKK252)	CPMK061	Sub-CPMK061-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyusunan dan penyajian proposal penelitian sebagai dasar pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
		Sub-CPMK061-2	Mampu menerapkan penyusunan dan penyajian proposal penelitian pada studi kasus untuk mewujudkan pengelolaan tim dan kolaborasi proyek teknologi informasi.
	CPMK062	Sub-CPMK062-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyusunan dan penyajian proposal penelitian sebagai dasar manajemen diri.
		Sub-CPMK062-2	Mampu menerapkan penyusunan dan penyajian proposal penelitian pada studi kasus untuk mewujudkan manajemen diri.
	CPMK063	Sub-CPMK063-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyusunan dan penyajian proposal penelitian sebagai dasar penyajian gagasan secara lisan dan tertulis.
		Sub-CPMK063-2	Mampu menerapkan penyusunan dan penyajian proposal penelitian pada studi kasus untuk mewujudkan penyajian gagasan secara lisan dan tertulis.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyusunan dan penyajian proposal penelitian sebagai dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan penyusunan dan penyajian proposal penelitian pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
Skripsi (8TFMKK453)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pelaksanaan dan pelaporan penelitian tugas akhir sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan pelaksanaan dan pelaporan penelitian tugas akhir pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK071	Sub-CPMK071-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pelaksanaan dan pelaporan penelitian tugas akhir sebagai dasar penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
		Sub-CPMK071-2	Mampu menerapkan pelaksanaan dan pelaporan penelitian tugas akhir pada studi kasus untuk mewujudkan penyusunan deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi/laporan tugas akhir.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pelaksanaan dan pelaporan penelitian tugas akhir sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan pelaksanaan dan pelaporan penelitian tugas akhir pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Mobile App Development (5TFMKK353)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan aplikasi bergerak lintas platform sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pengembangan aplikasi bergerak lintas platform pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan aplikasi bergerak lintas platform sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK081	Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan pengembangan aplikasi bergerak lintas platform pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan aplikasi bergerak lintas platform sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan pengembangan aplikasi bergerak lintas platform pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan aplikasi bergerak lintas platform sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan pengembangan aplikasi bergerak lintas platform pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan aplikasi bergerak lintas platform sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan pengembangan aplikasi bergerak lintas platform pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Mobile App Development (5TFMKK154)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi bergerak sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi bergerak serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi bergerak sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi bergerak serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi bergerak sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi bergerak serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi bergerak sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi bergerak serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
Simatic Web (5TFMKK355)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan sistem informasi berbasis web

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			terpadu sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan pengembangan sistem informasi berbasis web terpadu pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Simatic Web (5TFMKK156)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem informasi berbasis web sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem informasi berbasis web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem informasi berbasis web sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem informasi berbasis web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem informasi berbasis web sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem informasi berbasis web serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
Pemrograman Kompetitif (6TFMKK369)	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan penyelesaian persoalan algoritmik secara efisien pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif serta
Prak.Pemrograman Kompetitif (6TFMKK170)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif sesuai panduan praktikum untuk mendukung pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif serta

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK032		melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK032-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif sesuai panduan praktikum untuk mendukung penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penyelesaian soal pemrograman kompetitif serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Sistem e-Commerce (6TFMKK371)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan arsitektur dan keamanan sistem perdagangan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Sistem e-Commerce (6TFMKK172)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK0102		dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK0102-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0102-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan sistem perdagangan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
Sistem e-Government (7TFMKK385)	CPMK021	Sub-CPMK021-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan sistem pemerintahan elektronik sebagai dasar sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
		Sub-CPMK021-2	Mampu menerapkan penerapan sistem pemerintahan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan sikap profesional dan kepatuhan pada etika profesi.
	CPMK022	Sub-CPMK022-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan sistem pemerintahan elektronik sebagai dasar kerja sama dalam tim multidisiplin.
		Sub-CPMK022-2	Mampu menerapkan penerapan sistem pemerintahan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan kerja sama dalam tim multidisiplin.
	CPMK023	Sub-CPMK023-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan sistem pemerintahan elektronik sebagai dasar kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
		Sub-CPMK023-2	Mampu menerapkan penerapan sistem pemerintahan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan kesadaran pembelajaran sepanjang hayat.
	CPMK024	Sub-CPMK024-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan sistem pemerintahan elektronik sebagai dasar respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
		Sub-CPMK024-2	Mampu menerapkan penerapan sistem pemerintahan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan respons terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan sistem pemerintahan elektronik sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan penerapan sistem pemerintahan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan sistem pemerintahan elektronik sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan penerapan sistem pemerintahan elektronik pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Sistem e-Government (7TFMKK186)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan layanan pemerintahan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan layanan pemerintahan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan layanan pemerintahan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan layanan pemerintahan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK0102	Sub-CPMK0102-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan layanan pemerintahan elektronik sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi solusi berbasis computing multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
		Sub-CPMK0102-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan layanan pemerintahan elektronik serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
Multimedia Dasar (5TFMKK357)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip elemen dan pengolahan dasar objek multimedia sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan elemen dan pengolahan dasar objek multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip elemen dan pengolahan dasar objek multimedia sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan elemen dan pengolahan dasar objek multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip elemen dan pengolahan dasar objek multimedia sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan elemen dan pengolahan dasar objek multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
Prak. Multimedia Dasar (5TFMKK158)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengolahan objek multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengolahan objek multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengolahan objek multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengolahan objek multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengolahan objek multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengolahan objek multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
Animasi Multimedia (5TFMKK359)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip prinsip dan teknik animasi digital sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan prinsip dan teknik animasi digital pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip prinsip dan teknik animasi digital sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan prinsip dan teknik animasi digital pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip prinsip dan teknik animasi digital sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan prinsip dan teknik animasi digital pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
Prak. Animasi Multimedia (5TFMKK160)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembuatan animasi digital sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembuatan animasi digital serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembuatan animasi digital sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembuatan animasi digital serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembuatan animasi digital sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembuatan animasi digital serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
Multimedia Linier (6TFMKK373)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip produksi konten multimedia linier sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan produksi konten multimedia linier pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip produksi konten multimedia linier sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan produksi konten multimedia linier pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip produksi konten multimedia linier sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan produksi konten multimedia linier pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
Prak. Multimedia Linier (6TFMKK174)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik produksi video dan audio multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik produksi video dan audio multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik produksi video dan audio multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik produksi video dan audio multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik produksi video dan audio multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik produksi video dan audio multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
Multimedia Interaktif (6TFMKK375)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan konten multimedia interaktif sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan perancangan konten multimedia interaktif pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan konten multimedia interaktif sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan perancangan konten multimedia interaktif pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan konten multimedia interaktif sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK0101	Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan perancangan konten multimedia interaktif pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip perancangan konten multimedia interaktif sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan perancangan konten multimedia interaktif pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak. Multimedia Interaktif (6TFMKK176)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi multimedia interaktif sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi multimedia interaktif serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi multimedia interaktif sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi multimedia interaktif serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi multimedia interaktif sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi multimedia interaktif serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
Sistem Teknologi Multimedia (7TFMKK387)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur sistem dan teknologi multimedia sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan arsitektur sistem dan teknologi multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur sistem dan teknologi multimedia sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan arsitektur sistem dan teknologi multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur sistem dan teknologi multimedia sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan arsitektur sistem dan teknologi multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur sistem dan teknologi multimedia sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan arsitektur sistem dan teknologi multimedia pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Sistem Teknologi Multimedia (7TFMKK188)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan sistem multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan sistem multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan sistem multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK092	Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan sistem multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan sistem multimedia sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan sistem multimedia serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
Teknologi Big Data & Cloud Computing (5TFMKK365)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur big data dan layanan komputasi awan sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan arsitektur big data dan layanan komputasi awan pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur big data dan layanan komputasi awan sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan arsitektur big data dan layanan komputasi awan pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur big data dan layanan komputasi awan sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan arsitektur big data dan layanan komputasi awan pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur big data dan layanan komputasi awan sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan arsitektur big data dan layanan komputasi awan pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing (5TFMKK166)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
	CPMK0102	Sub-CPMK0102-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0102-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengelolaan platform big data dan komputasi awan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi solusi berbasis computing multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
Sistem Kecerdasan Bisnis (5TFMKK367)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem kecerdasan bisnis dan pergudangan data sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan sistem kecerdasan bisnis dan pergudangan data pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem kecerdasan bisnis dan pergudangan data sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan sistem kecerdasan bisnis dan pergudangan data pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem kecerdasan bisnis dan pergudangan data sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan sistem kecerdasan bisnis dan pergudangan data pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis (5TFMKK168)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan dasbor kecerdasan bisnis sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan dasbor kecerdasan bisnis serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan dasbor kecerdasan bisnis sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan dasbor kecerdasan bisnis serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan dasbor kecerdasan bisnis sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan dasbor kecerdasan bisnis serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Penambangan Data (6TFMKK381)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknik penambangan data dan penemuan pola sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan teknik penambangan data dan penemuan pola pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknik penambangan data dan penemuan pola sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan teknik penambangan data dan penemuan pola pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknik penambangan data dan penemuan pola sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan teknik penambangan data dan penemuan pola pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Prak.Penambangan Data (6TFMKK182)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penerapan algoritma penambangan data sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penerapan algoritma penambangan data serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penerapan algoritma penambangan data sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK082	Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penerapan algoritma penambangan data serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penerapan algoritma penambangan data sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penerapan algoritma penambangan data serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Pencarian dan Temu Kembali Informasi (6TFMKK383)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem pencarian dan temu kembali informasi sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan sistem pencarian dan temu kembali informasi pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem pencarian dan temu kembali informasi sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan sistem pencarian dan temu kembali informasi pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem pencarian dan temu kembali informasi sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan sistem pencarian dan temu kembali informasi pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip sistem pencarian dan temu kembali informasi sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan sistem pencarian dan temu kembali informasi pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi (6TFMKK184)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan mesin temu kembali informasi sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan mesin temu kembali informasi serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan mesin temu kembali informasi sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan mesin temu kembali informasi serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan mesin temu kembali informasi sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan mesin temu kembali informasi serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data (7TFMKK391)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan integrasi kecerdasan bisnis dan penambangan data pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data (7TFMKK192)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik integrasi analitik data untuk pengambilan keputusan sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik integrasi analitik data untuk pengambilan keputusan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik integrasi analitik data untuk pengambilan keputusan sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik integrasi analitik data untuk pengambilan keputusan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik integrasi analitik data untuk pengambilan keputusan sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik integrasi analitik data untuk pengambilan keputusan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Knowledge Base System (5TFMKK361)	CPMK031	Sub-CPMK031-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan sebagai dasar pemahaman cara kerja sistem komputer.
		Sub-CPMK031-2	Mampu menerapkan representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan pada studi kasus untuk mewujudkan pemahaman cara kerja sistem komputer.
	CPMK032	Sub-CPMK032-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan sebagai dasar penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
		Sub-CPMK032-2	Mampu menerapkan representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan pada studi kasus untuk mewujudkan penerapan algoritma untuk memecahkan masalah organisasi.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan representasi pengetahuan dan sistem berbasis pengetahuan pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Prak. Knowledge Base System (5TFMKK162)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan basis pengetahuan sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan basis pengetahuan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan basis pengetahuan sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan basis pengetahuan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan basis pengetahuan sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan basis pengetahuan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Kecerdasan Buatan (5TFMKK363)	CPMK041	Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan teknik dasar kecerdasan buatan sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan konsep dan teknik dasar kecerdasan buatan pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan teknik dasar kecerdasan buatan sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan konsep dan teknik dasar kecerdasan buatan pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip konsep dan teknik dasar kecerdasan buatan sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan konsep dan teknik dasar kecerdasan buatan pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
Prakt. Kecerdasan Buatan (5TFMKK164)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penerapan algoritma kecerdasan buatan sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penerapan algoritma kecerdasan buatan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penerapan algoritma kecerdasan buatan sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penerapan algoritma kecerdasan buatan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik penerapan algoritma kecerdasan buatan sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik penerapan algoritma kecerdasan buatan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Digital Image Processing (6TFMKK377)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengolahan citra digital sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
	CPMK052	Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan pengolahan citra digital pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengolahan citra digital sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan pengolahan citra digital pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengolahan citra digital sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK091	Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan pengolahan citra digital pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip pengolahan citra digital sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
Prak. Digital Image Processing (6TFMKK178)	CPMK051	Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan pengolahan citra digital pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengolahan dan analisis citra digital sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengolahan dan analisis citra digital serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengolahan dan analisis citra digital sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengolahan dan analisis citra digital serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengolahan dan analisis citra digital sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Aplikasi Kecerdasan Buatan (6TFMKK379)	CPMK041	Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengolahan dan analisis citra digital serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK041-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata sebagai dasar analisis persoalan computing yang kompleks.
	CPMK051	Sub-CPMK041-2	Mampu menerapkan penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata pada studi kasus untuk mewujudkan analisis persoalan computing yang kompleks.
		Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK081	Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK081-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata sebagai dasar analisis dan desain kebutuhan computing.
	CPMK0101	Sub-CPMK081-2	Mampu menerapkan penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan desain kebutuhan computing.
		Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
	CPMK051	Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan penerapan kecerdasan buatan pada kasus nyata pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi kecerdasan buatan

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan (6TFMKK180)			sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi kecerdasan buatan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi kecerdasan buatan sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi kecerdasan buatan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK082	Sub-CPMK082-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pembangunan aplikasi kecerdasan buatan sesuai panduan praktikum untuk mendukung implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
		Sub-CPMK082-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pembangunan aplikasi kecerdasan buatan serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka implementasi kebutuhan computing secara sistematis.
Augmented Reality (7TFMKK389)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menerapkan teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi pada studi kasus untuk mewujudkan desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi sebagai dasar simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menerapkan teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi pada studi kasus untuk mewujudkan simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK091	Sub-CPMK091-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi sebagai dasar analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK091-2	Mampu menerapkan teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi pada studi kasus untuk mewujudkan analisis dan perancangan user interface serta aplikasi interaktif.
	CPMK0101	Sub-CPMK0101-1	Mampu menjelaskan konsep dan prinsip teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi sebagai dasar desain solusi berbasis computing multi-platform.
		Sub-CPMK0101-2	Mampu menerapkan teknologi realitas tertambah dan interaksi tiga dimensi pada studi kasus untuk mewujudkan desain solusi berbasis computing multi-platform.
Praktikum Augmented Reality (7TFMKK190)	CPMK051	Sub-CPMK051-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi realitas tertambah sesuai panduan praktikum untuk mendukung desain aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK051-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi realitas tertambah serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka desain aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK052	Sub-CPMK052-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi realitas tertambah sesuai panduan praktikum untuk mendukung simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
		Sub-CPMK052-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi realitas tertambah serta melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka simulasi aplikasi teknologi multi-platform.
	CPMK092	Sub-CPMK092-1	Mampu mengoperasikan perangkat dan prosedur praktik pengembangan aplikasi realitas tertambah sesuai panduan praktikum untuk mendukung pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.
		Sub-CPMK092-2	Mampu menyelesaikan tugas praktikum praktik pengembangan aplikasi realitas tertambah serta

Mata Kuliah	CPMK	Kode Sub-CPMK	Rumusan Sub-CPMK
			melaporkan hasilnya secara sistematis dalam kerangka pembuatan user interface dan aplikasi interaktif.



4. Rencana Pembelajaran Semester

Rencana Pembelajaran Semester disusun oleh dosen pengampu secara mandiri atau bersama dalam kelompok bidang keahlian, ditinjau dan disesuaikan secara berkala terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. RPS wajib memuat komponen sebagaimana diatur dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Panduan KPT 2024.

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS IBNU SINA						
Identitas Mata Kuliah	NAMA MK	KODE MK	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT(SKS)		SEMESTER	Direvisi
Otoritas	Pengembang RPS			Ketua Kelompok Keahlian		Ka PRODI	
Deskripsi Mata Kuliah							
	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI						

Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah			
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPL yang di dukung

Penilaian	Id CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					TOTAL BOBOT PER CPMK
		Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek (laporan)	Proyek (presentasi)	
	Total per penilaian						
Pustaka	Utama:						
	1.						
	2.						
	3.						
	Pustaka Pendukung:						
	-						

Media Pembelajaran	Software:	Hardware :
		Komputer/Laptop; Projector
Team Teaching		
Matakuliah Syarat		
Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa		
Ambang Batas Kelulusan MK		

Minggu Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub- CPMK)			Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring(5)	Daring(6)	(7)	(8)
1							

2,3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12, 13,14							
15,16							

TM = Tatap Muka di kelas; BT = Belajar Terstruktur (mengerjakan PR atau tugas); BM = Belajar Mandiri di luar kelas; DR = Pembelajaran secara daring

5. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dipilih agar mahasiswa dapat mencapai Sub-CPMK secara efektif dengan menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran (student centered learning). Metode yang diterapkan pada Program Studi Teknik Informatika meliputi:

- Kuliah interaktif dan responsi untuk penguasaan konsep dasar keilmuan;
- Diskusi kelompok kecil (small group discussion) untuk melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama tim;
- Pembelajaran berbasis kasus (case method) untuk melatih kemampuan analisis persoalan computing;
- Pembelajaran berbasis proyek (team based project / project based learning) untuk mata kuliah perancangan dan pengembangan sistem;
- Praktikum terbimbing di laboratorium komputer untuk mata kuliah berpraktikum;
- Pembelajaran kolaboratif dan kooperatif untuk penguatan kecakapan antarpersonal;
- Pembelajaran mandiri (self directed learning) melalui penugasan terstruktur dan sumber belajar daring;
- Pembelajaran berbasis pengalaman lapangan melalui Kuliah Kerja Lapangan dan Kerja Praktek.

Sesuai ketentuan SN-Dikti, 1 (satu) SKS pada bentuk pembelajaran kuliah setara dengan 170 menit kegiatan belajar per minggu per semester, yang meliputi kegiatan tatap muka, penugasan terstruktur, dan belajar mandiri. Untuk bentuk pembelajaran praktikum, 1 (satu) SKS setara dengan 170 menit kegiatan praktik per minggu per semester.

J. Asesmen Pembelajaran

Asesmen pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian Sub-CPMK, CPMK, dan pada akhirnya CPL. Penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan sebagaimana diatur dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

1. Teknik Penilaian CPMK

Teknik penilaian yang digunakan meliputi penilaian partisipasi, observasi kinerja, unjuk kerja, tes tulis, dan tes lisan. Mata kuliah teori dinilai melalui kombinasi partisipasi, tugas, unjuk kerja, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester; sedangkan mata kuliah praktikum menitikberatkan observasi kinerja praktik, unjuk kerja, dan tes lisan. Kolom MBKM menandai mata kuliah yang dapat direkognisi pada kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Tabel 26. Teknik Penilaian CPMK Seluruh Mata Kuliah

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL03	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL08	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL03	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	V
CPL08	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK082	-	V	V	V	V	V	V
CPL01	1.01.MWU.001	Agama	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.001	Agama	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.001	Agama	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.001	Agama	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL07	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK071	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK023	-	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL03	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1TFMKG308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1TFMKG308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1TFMKG308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1TFMKG308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL03	1TFMKG308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKG310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKG310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL08	2TFMKG310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKG111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	2TFMKG111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	V
CPL08	2TFMKG111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK082	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	2TFMKG312	Logika Informatika	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKG312	Logika Informatika	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	2TFMKG312	Logika Informatika	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKG315	Sistem Operasi	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKG315	Sistem Operasi	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL05	2TFMKG315	Sistem Operasi	CPMK051	-	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL10	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK010 ₁	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL06	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKU220	Statistika	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKU220	Statistika	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	3TFMKU220	Statistika	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL07	3TFMKU220	Statistika	CPMK071	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL08	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL10	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK010 ₁	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	V
CPL08	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK082	-	V	V	V	V	V	V
CPL10	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK010 ₂	-	V	V	V	V	V	V
CPL05	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL05	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK052	-	V	V	V	V	V	
CPL09	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK091	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK031	-	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL03	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKG325	Hardware Dasar /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKG325	Hardware Dasar /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL05	3TFMKG325	Hardware Dasar /*	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKG126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	3TFMKG126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	V
CPL05	3TFMKG126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK052	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	3TFMKG327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKG327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	3TFMKG327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL08	3TFMKG327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKG328	Sistem Informasi	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	3TFMKG328	Sistem Informasi	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	3TFMKG328	Sistem Informasi	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL05	3TFMKG328	Sistem Informasi	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKG329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKG329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	-	V	V	V	V	V	
CPL08	4TFMKG329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL09	4TFMKG329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK091	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKG130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	-	V	V	V	V	V	V
CPL05	4TFMKG130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	-	V	V	V	V	V	V
CPL08	4TFMKG130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK082	-	V	V	V	V	V	V
CPL09	4TFMKG130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK092	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	4TFMKG331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	4TFMKG331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKG331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL08	4TFMKG331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL03	4TFMKG232	Struktur Data	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	4TFMKG232	Struktur Data	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL08	4TFMKG232	Struktur Data	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL04	4TFMKG333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKG333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL08	4TFMKG333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL10	4TFMKG333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK010 ₁	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKG334	Teknologi Basis Data	CPMK051	-	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL05	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK052	-	V	V	V	V	V	
CPL08	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL10	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK010 1	-	V	V	V	V	V	
CPL03	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL05	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL10	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK010 1	-	V	V	V	V	V	
CPL03	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK031	-	V	V	V	V	V	V
CPL03	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK032	-	V	V	V	V	V	V
CPL05	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK052	-	V	V	V	V	V	V
CPL10	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK010 2	-	V	V	V	V	V	V
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL03	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL04	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL09	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK091	-	V	V	V	V	V	
CPL10	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK010 1	-	V	V	V	V	V	
CPL04	5TFMKU340	Metodelogi Riset	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL07	5TFMKU340	Metodelogi Riset	CPMK071	-	V	V	V	V	V	
CPL03	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK052	-	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL09	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK091	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK023	-	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL10	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK010 1	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL04	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK051	-	V	V	V	V	V	
CPL03	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK031	-	V	V	V	V	V	
CPL03	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK032	-	V	V	V	V	V	
CPL04	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK081	-	V	V	V	V	V	
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK022	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK023	-	V	V	V	V	V	
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK024	-	V	V	V	V	V	
CPL06	6TFMKV349	KKL	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL07	6TFMKV349	KKL	CPMK071	-	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK021	Ya	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK022	Ya	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK023	Ya	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK024	Ya	V	V	V	V	V	
CPL06	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK061	Ya	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL07	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK071	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL01	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK011	-	V	V	V	V	V	
CPL01	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK012	-	V	V	V	V	V	
CPL01	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK013	-	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK021	-	V	V	V	V	V	
CPL06	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL06	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK061	-	V	V	V	V	V	
CPL06	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK062	-	V	V	V	V	V	
CPL06	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK063	-	V	V	V	V	V	
CPL07	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK071	-	V	V	V	V	V	
CPL04	8TFMKK453	Skripsi	CPMK041	-	V	V	V	V	V	
CPL07	8TFMKK453	Skripsi	CPMK071	-	V	V	V	V	V	
CPL10	8TFMKK453	Skripsi	CPMK010 1	-	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL03	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK031	Ya	V	V	V	V	V	
CPL03	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK032	Ya	V	V	V	V	V	
CPL04	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK041	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL03	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK031	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL03	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK032	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL05	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL10	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK010 2	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK021	Ya	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK022	Ya	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK023	Ya	V	V	V	V	V	
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK024	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL10	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK010 2	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL10	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK010 ₁	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK010 ₁	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK010 ₁	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL10	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK010 ₂	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL04	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK041	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL04	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK041	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK010 ₁	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL08	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL04	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK041	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL03	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK031	Ya	V	V	V	V	V	
CPL03	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK032	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL04	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK041	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL09	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL04	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK041	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL08	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK081	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL08	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK082	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	MBKM	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL09	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK091	Ya	V	V	V	V	V	
CPL10	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK010 1	Ya	V	V	V	V	V	
CPL05	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK051	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL05	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK052	Ya	V	V	V	V	V	V
CPL09	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK092	Ya	V	V	V	V	V	V

3. Bobot Penilaian

Bobot penilaian dinyatakan dalam persen terhadap nilai akhir mata kuliah. Jumlah bobot seluruh CPMK dalam satu mata kuliah adalah 100%. Rincian bobot setiap teknik penilaian untuk seluruh mata kuliah disajikan pada tabel berikut.

Tabel 27. Bobot Penilaian CPMK Seluruh Mata Kuliah

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL03	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL08	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK081	33	5	7	5	8	8	-
CPL03	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	34	3	14	7	2	5	3
CPL03	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL01	1.01.MWU.00 1	Agama	CPMK011	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	1.01.MWU.00 1	Agama	CPMK012	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	1.01.MWU.00 1	Agama	CPMK013	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	1.01.MWU.00 1	Agama	CPMK021	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	CPMK021	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	CPMK022	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	CPMK023	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	CPMK024	17	3	3	3	4	4	-
CPL06	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	CPMK061	16	3	3	2	4	4	-
CPL07	1.01.MWU.00 2	Bahasa Indonesia	CPMK071	16	3	3	2	4	4	-
CPL01	1.01.MWU.00 4	Pancasila	CPMK011	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	1.01.MWU.00 4	Pancasila	CPMK012	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	1.01.MWU.00 4	Pancasila	CPMK013	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	1.01.MWU.00 4	Pancasila	CPMK021	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	1.01.MWU.00 3	Bahasa Inggris - I	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	1.01.MWU.00 3	Bahasa Inggris - I	CPMK022	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	1.01.MWU.00 3	Bahasa Inggris - I	CPMK023	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	1.01.MWU.00 3	Bahasa Inggris - I	CPMK024	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	1.01.MWU.00 3	Bahasa Inggris - I	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL03	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK041	33	5	7	5	8	8	-
CPL01	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK011	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK012	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK013	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL03	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK031	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK011	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK012	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK013	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK021	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL08	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK081	33	5	7	5	8	8	-
CPL03	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	34	3	14	7	2	5	3
CPL03	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL03	2TFMKK312	Logika Informatika	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	2TFMKK312	Logika Informatika	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	2TFMKK312	Logika Informatika	CPMK041	33	5	7	5	8	8	-
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK011	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK012	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK013	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK021	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK022	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK023	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK024	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL03	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK022	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK023	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK024	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL03	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK041	33	5	7	5	8	8	-
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK011	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK012	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK013	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK021	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK011	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK012	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK013	20	3	4	3	5	5	-

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL02	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL03	3TFMKU220	Statistika	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKU220	Statistika	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	3TFMKU220	Statistika	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL07	3TFMKU220	Statistika	CPMK071	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	25	3	10	5	1	4	2
CPL03	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	25	3	10	5	1	4	2
CPL08	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK082	25	3	10	5	1	4	2
CPL10	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK0102	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK051	34	5	7	5	9	8	-
CPL05	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK052	33	5	7	5	8	8	-
CPL09	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK091	33	5	7	5	8	8	-
CPL03	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK041	33	5	7	5	8	8	-
CPL03	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	CPMK051	33	5	7	5	8	8	-
CPL03	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK031	34	3	14	7	2	5	3
CPL03	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK032	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL03	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	25	3	10	5	1	4	2
CPL08	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK082	25	3	10	5	1	4	2
CPL09	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK092	25	3	10	5	1	4	2
CPL03	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL03	4TFMKK232	Struktur Data	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	4TFMKK232	Struktur Data	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL08	4TFMKK232	Struktur Data	CPMK081	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK031	25	3	10	5	1	4	2
CPL03	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK032	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK052	25	3	10	5	1	4	2
CPL10	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK0102	25	3	10	5	1	4	2
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK022	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK023	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK024	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL03	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK051	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	5TFMKU340	Metodelogi Riset	CPMK041	50	8	10	8	12	12	-
CPL07	5TFMKU340	Metodelogi Riset	CPMK071	50	8	10	8	12	12	-
CPL03	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK031	34	5	7	5	9	8	-
CPL03	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK032	33	5	7	5	8	8	-
CPL04	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK041	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK021	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK022	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK023	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK024	17	3	3	3	4	4	-
CPL06	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK061	16	3	3	2	4	4	-
CPL10	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK0101	16	3	3	2	4	4	-
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK022	20	3	4	3	5	5	-

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK023	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK024	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK022	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK023	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK024	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL04	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK041	50	8	10	8	12	12	-
CPL05	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK051	50	8	10	8	12	12	-
CPL03	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK011	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK012	25	4	5	4	6	6	-
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK013	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK021	25	4	5	4	6	6	-
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK021	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK022	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK023	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK024	17	3	3	3	4	4	-
CPL06	6TFMKV349	KKL	CPMK061	16	3	3	2	4	4	-
CPL07	6TFMKV349	KKL	CPMK071	16	3	3	2	4	4	-
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK021	15	2	3	2	4	4	-
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK022	15	2	3	2	4	4	-
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK023	14	2	3	2	4	3	-
CPL02	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK024	14	2	3	2	4	3	-
CPL06	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK061	14	2	3	2	4	3	-
CPL07	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK071	14	2	3	2	4	3	-
CPL10	7TFMKK250	Kerja Praktek	CPMK0101	14	2	3	2	4	3	-
CPL01	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK011	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK012	20	3	4	3	5	5	-
CPL01	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK013	20	3	4	3	5	5	-
CPL02	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK021	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	7TFMKU248	Etika Profesi	CPMK061	20	3	4	3	5	5	-
CPL06	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK061	25	4	5	4	6	6	-
CPL06	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK062	25	4	5	4	6	6	-
CPL06	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK063	25	4	5	4	6	6	-
CPL07	8TFMKK252	Seminar Proposal	CPMK071	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	8TFMKK453	Skripsi	CPMK041	34	5	7	5	9	8	-
CPL07	8TFMKK453	Skripsi	CPMK071	33	5	7	5	8	8	-
CPL10	8TFMKK453	Skripsi	CPMK0101	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK051	20	3	4	3	5	5	-
CPL05	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK052	20	3	4	3	5	5	-
CPL08	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK081	20	3	4	3	5	5	-
CPL09	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK091	20	3	4	3	5	5	-
CPL10	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK0101	20	3	4	3	5	5	-

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL05	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK051	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK052	25	3	10	5	1	4	2
CPL08	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK082	25	3	10	5	1	4	2
CPL09	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK092	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL03	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL04	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK031	34	3	14	7	2	5	3
CPL03	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK032	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK051	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK052	25	3	10	5	1	4	2
CPL08	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK082	25	3	10	5	1	4	2
CPL10	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK0102	25	3	10	5	1	4	2
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK021	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK022	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK023	17	3	3	3	4	4	-
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK024	17	3	3	3	4	4	-
CPL05	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK051	16	3	3	2	4	4	-
CPL10	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK0101	16	3	3	2	4	4	-
CPL05	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL10	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK0102	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK051	34	5	7	5	9	8	-
CPL05	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK052	33	5	7	5	8	8	-
CPL09	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK091	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL09	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK092	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK051	34	5	7	5	9	8	-
CPL05	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK052	33	5	7	5	8	8	-
CPL09	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK091	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL09	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK092	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK051	34	5	7	5	9	8	-

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL05	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK052	33	5	7	5	8	8	-
CPL09	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK091	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL09	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK092	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL09	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK092	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL09	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK092	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	25	3	10	5	1	4	2
CPL05	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	25	3	10	5	1	4	2
CPL08	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK082	25	3	10	5	1	4	2
CPL10	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK0102	25	3	10	5	1	4	2
CPL04	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK041	34	5	7	5	9	8	-
CPL05	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	33	5	7	5	8	8	-
CPL08	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK081	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL04	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK041	34	5	7	5	9	8	-
CPL05	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK051	33	5	7	5	8	8	-
CPL08	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK081	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Total	Partisipasi	Observasi	Unjuk Kerja	Tes Tulis UTS	Tes Tulis UAS	Tes Lisan
CPL08	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL04	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL03	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK031	25	4	5	4	6	6	-
CPL03	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK032	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL04	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK041	34	5	7	5	9	8	-
CPL05	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK051	33	5	7	5	8	8	-
CPL08	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK081	33	5	7	5	8	8	-
CPL05	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL04	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK041	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL08	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK081	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL08	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK082	33	3	13	7	2	5	3
CPL05	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK051	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK052	25	4	5	4	6	6	-
CPL09	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK091	25	4	5	4	6	6	-
CPL10	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK0101	25	4	5	4	6	6	-
CPL05	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK051	34	3	14	7	2	5	3
CPL05	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK052	33	3	13	7	2	5	3
CPL09	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK092	33	3	13	7	2	5	3

2. Tahap dan Mekanisme Penilaian

Penilaian dilaksanakan dalam empat tahap sepanjang semester, yaitu penilaian proses pada minggu ke-1 sampai ke-7, evaluasi tengah semester pada minggu ke-8, penilaian proses pada minggu ke-9 sampai ke-15, dan evaluasi akhir semester pada minggu ke-16. Mekanisme penilaian mencakup penyusunan instrumen, pelaksanaan penilaian, pemberian umpan balik, dan pendokumentasian hasil.

Tabel 28. Tahap dan Mekanisme Penilaian CPMK Seluruh Mata Kuliah

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL03	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL08	1TFMKK301	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL03	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL03	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	1TFMKK102	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL01	1.01.MWU.001	Agama	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	1.01.MWU.001	Agama	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	1.01.MWU.001	Agama	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	1.01.MWU.001	Agama	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL06	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 16%)
CPL07	1.01.MWU.002	Bahasa Indonesia	CPMK071	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 16%)
CPL01	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL01	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	1.01.MWU.004	Pancasila	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	1.01.MWU.003	Bahasa Inggris - I	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL03	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	1TFMKU307	Kalkulus I	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL01	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL01	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL01	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL03	1TFMKK308	Pengantar Teknik Informatika	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	1.01.MWU.005	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL08	2TFMKK310	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL03	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL03	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	2TFMKK111	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL03	2TFMKK312	Logika Informatika	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	2TFMKK312	Logika Informatika	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	2TFMKK312	Logika Informatika	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	2TFMKU213	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	2.01.MWU.009	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL03	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK051	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	2TFMKK315	Sistem Operasi	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	2TFMKU216	Bahasa Inggris - II	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL03	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	2TFMKU217	Kalkulus II	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	2.01.MWU.006	Kewarganegaraan	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL01	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	3TFMKK219	Komputer Dan Masyarakat	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL03	3TFMKU220	Statistika	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	3TFMKU220	Statistika	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL04	3TFMKU220	Statistika	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL07	3TFMKU220	Statistika	CPMK071	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL03	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	3TFMKK321	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL03	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL08	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL10	3TFMKK122	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK010 2	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL05	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL09	3TFMKK323	Grafika Komputer	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL03	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	3TFMKU224	Aljabar Linier	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL03	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	3TFMKK325	Hardware Dasar /*	CPMK051	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL03	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL03	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	3TFMKK126	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK052	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL03	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL04	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	3TFMKK327	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK081	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL04	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	3TFMKK328	Sistem Informasi	CPMK051	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	4TFMKK329	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK091	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL08	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL09	4TFMKK130	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK092	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK051	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	4TFMKK331	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK081	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK232	Struktur Data	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	4TFMKK232	Struktur Data	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL08	4TFMKK232	Struktur Data	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
				(penilaian proses)		
CPL05	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	4TFMKK333	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	4TFMKK334	Teknologi Basis Data	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK051	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	4TFMKK335	Jaringan Komputer /*	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL03	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK052	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL10	4TFMKK136	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK010 2	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	4TFMKU237	Kewirausahaan	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL03	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL03	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK238	Perancangan Sistem Digital	CPMK051	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	5TFMKK339	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL04	5TFMKU340	Metodologi Riset	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 50%)
CPL07	5TFMKU340	Metodologi Riset	CPMK071	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 50%)
CPL03	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL03	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL04	5TFMKK241	Matematika Diskret	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	5TFMKK342	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK091	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL06	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 16%)
CPL10	6TFMKU243	Manajemen Proyek	CPMK010 1	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 16%)
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
				(penilaian proses)		
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	6TFMKU244	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL02	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL06	6TFMKU245	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK061	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL04	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 50%)
CPL05	6TFMKK346	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 50%)
CPL03	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL04	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	6TFMKK247	Metode Numerik	CPMK081	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK011	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK012	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL01	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK013	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	6TFMKU242	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK021	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	6TFMKV349	KKL	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)

[illegible]

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL07	8TFMKK453	Skripsi	CPMK071	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL10	8TFMKK453	Skripsi	CPMK010 1	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL05	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL08	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL09	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK091	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL10	5TFMKK353	Mobile App Development	CPMK010 1	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 20%)
CPL05	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL08	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL09	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	CPMK092	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	5TFMKK355	Simatic Web	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL03	6TFMKK369	Penrograman Kompetitif	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	6TFMKK369	Penrograman Kompetitif	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL04	6TFMKK369	Penrograman Kompetitif	CPMK041	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL08	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	CPMK081	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL03	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL08	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL10	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK010 2	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK021	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK022	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK023	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL02	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK024	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 17%)
CPL05	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 16%)
CPL10	7TFMKK385	Sistem e-Government	CPMK010 1	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 16%)
CPL05	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL10	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	CPMK010 2	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
				(penilaian proses)		
CPL05	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL09	5TFMKK357	Multimedia Dasar	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL09	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	CPMK092	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL09	5TFMKK359	Animasi Multimedia	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL09	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	CPMK092	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL09	6TFMKK373	Multimedia Linier	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL09	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	CPMK092	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL10	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL09	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK092	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL09	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK092	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL08	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL10	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK010 2	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 25%)
CPL04	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL08	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
				(penilaian proses)		
CPL05	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL04	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL08	6TFMKK381	Penambangan Data	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL04	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
				(penilaian proses)		
CPL05	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL03	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK031	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL03	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK032	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK051	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	5TFMKK361	Knowledge Base System	CPMK081	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL04	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL08	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 33%)
CPL05	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	6TFMKK377	Digital Image Processing	CPMK091	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)

CPL	Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik dan Instrumen Penilaian	Kriteria dan Bobot
CPL08	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL04	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK041	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL08	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK081	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL08	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK082	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL05	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL09	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK091	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL10	7TFMKK389	Augmented Reality	CPMK010 1	Tahap 4 - Minggu 16 (UAS)	Partisipasi; observasi tugas; unjuk kerja; tes tulis (UTS/UAS) – Rubrik analitik, soal uraian, dan lembar penilaian presentasi	Ketepatan konsep; ketajaman analisis; kualitas penyajian; ketepatan jawaban (bobot 25%)
CPL05	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK051	Tahap 1 - Minggu 1-7 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 34%)
CPL05	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK052	Tahap 2 - Minggu 8 (UTS)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)
CPL09	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	CPMK092	Tahap 3 - Minggu 9-15 (penilaian proses)	Observasi kinerja praktik; unjuk kerja; tes lisan – Rubrik penilaian kinerja praktik dan lembar kerja praktikum	Ketepatan prosedur; kualitas hasil praktik; kelengkapan laporan (bobot 33%)

4. Rumusan Nilai Akhir Mata Kuliah

Nilai akhir mata kuliah dihitung sebagai jumlah perolehan skor seluruh CPMK yang dibebankan pada mata kuliah tersebut, dengan skor maksimum total 100. Rumusan nilai akhir untuk seluruh mata kuliah disajikan pada tabel berikut.

Tabel 29. Rumusan Nilai Akhir Mata Kuliah

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Algoritma Dan Pemrograman 1 /* (1TFMKK301)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL08	CPMK081	33	
Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /* (1TFMKK102)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Agama (1.01.MWU.001)	CPL01	CPMK011	25	100
	CPL01	CPMK012	25	
	CPL01	CPMK013	25	
	CPL02	CPMK021	25	
Bahasa Indonesia (1.01.MWU.002)	CPL02	CPMK021	17	100
	CPL02	CPMK022	17	
	CPL02	CPMK023	17	
	CPL02	CPMK024	17	
	CPL06	CPMK061	16	
	CPL07	CPMK071	16	
Pancasila (1.01.MWU.004)	CPL01	CPMK011	25	100
	CPL01	CPMK012	25	
	CPL01	CPMK013	25	
	CPL02	CPMK021	25	
Bahasa Inggris - I (1.01.MWU.003)	CPL02	CPMK021	20	100
	CPL02	CPMK022	20	
	CPL02	CPMK023	20	
	CPL02	CPMK024	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Kalkulus I (1TFMKU307)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL04	CPMK041	33	
Pengantar Teknik Informatika (1TFMKK308)	CPL01	CPMK011	20	100
	CPL01	CPMK012	20	
	CPL01	CPMK013	20	
	CPL02	CPMK021	20	
	CPL03	CPMK031	20	
Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam (1.01.MWU.005)	CPL01	CPMK011	25	100
	CPL01	CPMK012	25	
	CPL01	CPMK013	25	
	CPL02	CPMK021	25	
Algoritma Dan Pemrograman 2 /* (2TFMKK310)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL08	CPMK081	33	

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /* (2TFMKK111)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Logika Informatika (2TFMKK312)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL04	CPMK041	33	
Pendidikan Agama (Lanjutan) (2TFMKU213)	CPL01	CPMK011	25	100
	CPL01	CPMK012	25	
	CPL01	CPMK013	25	
	CPL02	CPMK021	25	
Minat Bakat dan Tamadun Melayu (2.01.MWU.009)	CPL02	CPMK021	20	100
	CPL02	CPMK022	20	
	CPL02	CPMK023	20	
	CPL02	CPMK024	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Sistem Operasi (2TFMKK315)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Bahasa Inggris - II (2TFMKU216)	CPL02	CPMK021	20	100
	CPL02	CPMK022	20	
	CPL02	CPMK023	20	
	CPL02	CPMK024	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Kalkulus II (2TFMKU217)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL04	CPMK041	33	
Kewarganegaraan (2.01.MWU.006)	CPL01	CPMK011	25	100
	CPL01	CPMK012	25	
	CPL01	CPMK013	25	
	CPL02	CPMK021	25	
Komputer Dan Masyarakat (3TFMKK219)	CPL01	CPMK011	20	100
	CPL01	CPMK012	20	
	CPL01	CPMK013	20	
	CPL02	CPMK021	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Statistika (3TFMKU220)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL04	CPMK041	25	
	CPL07	CPMK071	25	
Manajemen Informasi Dan Basis Data /* (3TFMKK321)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /* (3TFMKK122)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL08	CPMK082	25	
	CPL10	CPMK0102	25	

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Grafika Komputer (3TFMKK323)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK091	33	
Aljabar Linier (3TFMKU224)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL04	CPMK041	33	
Hardware Dasar /* (3TFMKK325)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL05	CPMK051	33	
Prak.Hardware Dasar /* (3TFMKK126)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL05	CPMK052	33	
Analisa Dan Desain Algoritma (3TFMKK327)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL04	CPMK041	25	
	CPL08	CPMK081	25	
Sistem Informasi (3TFMKK328)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL04	CPMK041	25	
	CPL05	CPMK051	25	
Pemrograman Berbasis Internet /* (4TFMKK329)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL09	CPMK091	25	
Prak.Pemrograman Berbasis Internet /* (4TFMKK130)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK082	25	
	CPL09	CPMK092	25	
Pemrograman Berorientasi Objek (4TFMKK331)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL08	CPMK081	25	
Struktur Data (4TFMKK232)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL08	CPMK081	33	
Rekayasa Perangkat Lunak (4TFMKK333)	CPL04	CPMK041	25	100
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Teknologi Basis Data (4TFMKK334)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Jaringan Komputer /* (4TFMKK335)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
	CPL03	CPMK031	25	100

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Prak.Jaringan Komputer /* (4TFMKK136)	CPL03	CPMK032	25	
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL10	CPMK0102	25	
Kewirausahaan (4TFMKU237)	CPL02	CPMK021	20	100
	CPL02	CPMK022	20	
	CPL02	CPMK023	20	
	CPL02	CPMK024	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Perancangan Sistem Digital (5TFMKK238)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL05	CPMK051	33	
Analisis Dan Desain Prangkat Lunak (5TFMKK339)	CPL04	CPMK041	25	100
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL09	CPMK091	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Metodelogi Riset (5TFMKU340)	CPL04	CPMK041	50	100
	CPL07	CPMK071	50	
Matematika Diskret (5TFMKK241)	CPL03	CPMK031	34	100
	CPL03	CPMK032	33	
	CPL04	CPMK041	33	
Pemrograman Pada Perangkat Bergerak (5TFMKK342)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL09	CPMK091	25	
Manajemen Proyek (6TFMKU243)	CPL02	CPMK021	17	100
	CPL02	CPMK022	17	
	CPL02	CPMK023	17	
	CPL02	CPMK024	17	
	CPL06	CPMK061	16	
	CPL10	CPMK0101	16	
Kecakapan Antarpersonal Skill (6TFMKU244)	CPL02	CPMK021	20	100
	CPL02	CPMK022	20	
	CPL02	CPMK023	20	
	CPL02	CPMK024	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Organisasi Dan Manajemen Perusahaan (6TFMKU245)	CPL02	CPMK021	20	100
	CPL02	CPMK022	20	
	CPL02	CPMK023	20	
	CPL02	CPMK024	20	
	CPL06	CPMK061	20	
Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer (6TFMKK346)	CPL04	CPMK041	50	100
	CPL05	CPMK051	50	
Metode Numerik (6TFMKK247)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL04	CPMK041	25	
	CPL08	CPMK081	25	
Pendidikan Anti Korupsi (6TFMKU242)	CPL01	CPMK011	25	100
	CPL01	CPMK012	25	

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
	CPL01	CPMK013	25	
	CPL02	CPMK021	25	
KKL (6TFMKV349)	CPL02	CPMK021	17	100
	CPL02	CPMK022	17	
	CPL02	CPMK023	17	
	CPL02	CPMK024	17	
	CPL06	CPMK061	16	
	CPL07	CPMK071	16	
Kerja Praktek (7TFMKK250)	CPL02	CPMK021	15	100
	CPL02	CPMK022	15	
	CPL02	CPMK023	14	
	CPL02	CPMK024	14	
	CPL06	CPMK061	14	
	CPL07	CPMK071	14	
Etika Profesi (7TFMKU248)	CPL10	CPMK0101	14	100
	CPL01	CPMK011	20	
	CPL01	CPMK012	20	
	CPL01	CPMK013	20	
	CPL02	CPMK021	20	
Seminar Proposal (8TFMKK252)	CPL06	CPMK061	20	100
	CPL06	CPMK062	25	
	CPL06	CPMK063	25	
	CPL07	CPMK071	25	
Skripsi (8TFMKK453)	CPL04	CPMK041	34	100
	CPL07	CPMK071	33	
	CPL10	CPMK0101	33	
Mobile App Development (5TFMKK353)	CPL05	CPMK051	20	100
	CPL05	CPMK052	20	
	CPL08	CPMK081	20	
	CPL09	CPMK091	20	
	CPL10	CPMK0101	20	
Prak.Mobile App Development (5TFMKK154)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK082	25	
	CPL09	CPMK092	25	
Simatic Web (5TFMKK355)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak.Simatic Web (5TFMKK156)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Pemrograman Kompetitif (6TFMKK369)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL04	CPMK041	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL03	CPMK031	34	100

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Prak.Pemrograman Kompetitif (6TFMKK170)	CPL03	CPMK032	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Sistem e-Commerce (6TFMKK371)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak.Sistem e-Commerce (6TFMKK172)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK082	25	
	CPL10	CPMK0102	25	
Sistem e-Government (7TFMKK385)	CPL02	CPMK021	17	100
	CPL02	CPMK022	17	
	CPL02	CPMK023	17	
	CPL02	CPMK024	17	
	CPL05	CPMK051	16	
	CPL10	CPMK0101	16	
Prak.Sistem e-Government (7TFMKK186)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL10	CPMK0102	33	
Multimedia Dasar (5TFMKK357)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK091	33	
Prak. Multimedia Dasar (5TFMKK158)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK092	33	
Animasi Multimedia (5TFMKK359)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK091	33	
Prak. Animasi Multimedia (5TFMKK160)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK092	33	
Multimedia Linier (6TFMKK373)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK091	33	
Prak. Multimedia Linier (6TFMKK174)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK092	33	
Multimedia Interaktif (6TFMKK375)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL09	CPMK091	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak. Multimedia Interaktif (6TFMKK176)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK092	33	
Sistem Teknologi Multimedia (7TFMKK387)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL09	CPMK091	25	
	CPL10	CPMK0101	25	

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Prak.Sistem Teknologi Multimedia (7TFMKK188)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK092	33	
Teknologi Big Data & Cloud Computing (5TFMKK365)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing (5TFMKK166)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK082	25	
	CPL10	CPMK0102	25	
Sistem Kecerdasan Bisnis (5TFMKK367)	CPL04	CPMK041	34	100
	CPL05	CPMK051	33	
	CPL08	CPMK081	33	
Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis (5TFMKK168)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Penambangan Data (6TFMKK381)	CPL04	CPMK041	34	100
	CPL05	CPMK051	33	
	CPL08	CPMK081	33	
Prak.Penambangan Data (6TFMKK182)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Pencarian dan Temu Kembali Informasi (6TFMKK383)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi (6TFMKK184)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data (7TFMKK391)	CPL04	CPMK041	25	100
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data (7TFMKK192)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Knowledge Base System (5TFMKK361)	CPL03	CPMK031	25	100
	CPL03	CPMK032	25	
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL08	CPMK081	25	
Prak. Knowledge Base System (5TFMKK162)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Kecerdasan Buatan (5TFMKK363)	CPL04	CPMK041	34	100
	CPL05	CPMK051	33	
	CPL08	CPMK081	33	
	CPL05	CPMK051	34	100

Mata Kuliah	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Prakt. Kecerdasan Buatan (5TFMKK164)	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Digital Image Processing (6TFMKK377)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL09	CPMK091	25	
Prak. Digital Image Processing (6TFMKK178)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Aplikasi Kecerdasan Buatan (6TFMKK379)	CPL04	CPMK041	25	100
	CPL05	CPMK051	25	
	CPL08	CPMK081	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Prak. Aplikasi Kecerdasan Buatan (6TFMKK180)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL08	CPMK082	33	
Augmented Reality (7TFMKK389)	CPL05	CPMK051	25	100
	CPL05	CPMK052	25	
	CPL09	CPMK091	25	
	CPL10	CPMK0101	25	
Praktikum Augmented Reality (7TFMKK190)	CPL05	CPMK051	34	100
	CPL05	CPMK052	33	
	CPL09	CPMK092	33	

5. Rumusan Nilai Akhir CPL

Ketercapaian sebuah capaian pembelajaran lulusan dihitung dari akumulasi skor CPMK pembentuknya pada seluruh mata kuliah pengampu, dinormalisasi terhadap total skor maksimum CPL tersebut, dengan rumus: Nilai CPL = (jumlah skor CPMK yang diperoleh ÷ jumlah skor maksimum) × 100. Ambang ketercapaian minimum yang ditetapkan program studi adalah 70.

Tabel 30. Rumusan Nilai Akhir Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
CPL01	Agama	CPMK011	25	630
	Agama	CPMK012	25	
	Agama	CPMK013	25	
	Pancasila	CPMK011	25	
	Pancasila	CPMK012	25	
	Pancasila	CPMK013	25	
	Pengantar Teknik Informatika	CPMK011	20	
	Pengantar Teknik Informatika	CPMK012	20	
	Pengantar Teknik Informatika	CPMK013	20	
	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK011	25	
	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK012	25	
	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK013	25	
	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK011	25	
	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK012	25	
	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK013	25	
	Kewarganegaraan	CPMK011	25	
	Kewarganegaraan	CPMK012	25	
	Kewarganegaraan	CPMK013	25	
	Komputer Dan Masyarakat	CPMK011	20	
	Komputer Dan Masyarakat	CPMK012	20	
	Komputer Dan Masyarakat	CPMK013	20	
	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK011	25	
	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK012	25	
	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK013	25	
	Etika Profesi	CPMK011	20	
	Etika Profesi	CPMK012	20	
	Etika Profesi	CPMK013	20	
CPL02	Agama	CPMK021	25	1020
	Bahasa Indonesia	CPMK021	17	
	Bahasa Indonesia	CPMK022	17	
	Bahasa Indonesia	CPMK023	17	
	Bahasa Indonesia	CPMK024	17	
	Pancasila	CPMK021	25	
	Bahasa Inggris - I	CPMK021	20	
	Bahasa Inggris - I	CPMK022	20	
	Bahasa Inggris - I	CPMK023	20	
	Bahasa Inggris - I	CPMK024	20	
	Pengantar Teknik Informatika	CPMK021	20	
	Sejarah Ibnu Sina dan Kepemimpinan Islam	CPMK021	25	
	Pendidikan Agama (Lanjutan)	CPMK021	25	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK021	20	
	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK022	20	
	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK023	20	
	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK024	20	
	Bahasa Inggris - II	CPMK021	20	
	Bahasa Inggris - II	CPMK022	20	
	Bahasa Inggris - II	CPMK023	20	
	Bahasa Inggris - II	CPMK024	20	
	Kewarganegaraan	CPMK021	25	
	Komputer Dan Masyarakat	CPMK021	20	
	Kewirausahaan	CPMK021	20	
	Kewirausahaan	CPMK022	20	
	Kewirausahaan	CPMK023	20	
	Kewirausahaan	CPMK024	20	
	Manajemen Proyek	CPMK021	17	
	Manajemen Proyek	CPMK022	17	
	Manajemen Proyek	CPMK023	17	
	Manajemen Proyek	CPMK024	17	
	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK021	20	
	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK022	20	
	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK023	20	
	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK024	20	
	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK021	20	
	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK022	20	
	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK023	20	
	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK024	20	
	Pendidikan Anti Korupsi	CPMK021	25	
	KKL	CPMK021	17	
	KKL	CPMK022	17	
	KKL	CPMK023	17	
	KKL	CPMK024	17	
	Kerja Praktek	CPMK021	15	
	Kerja Praktek	CPMK022	15	
	Kerja Praktek	CPMK023	14	
	Kerja Praktek	CPMK024	14	
	Etika Profesi	CPMK021	20	
	Sistem e-Government	CPMK021	17	
	Sistem e-Government	CPMK022	17	
	Sistem e-Government	CPMK023	17	
	Sistem e-Government	CPMK024	17	
CPL03	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	34	1558
	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	33	
	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK031	34	
	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK032	33	
	Kalkulus I	CPMK031	34	
	Kalkulus I	CPMK032	33	
	Pengantar Teknik Informatika	CPMK031	20	
	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	34	
	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	33	
	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK031	34	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK032	33	
	Logika Informatika	CPMK031	34	
	Logika Informatika	CPMK032	33	
	Sistem Operasi	CPMK031	25	
	Sistem Operasi	CPMK032	25	
	Kalkulus II	CPMK031	34	
	Kalkulus II	CPMK032	33	
	Statistika	CPMK031	25	
	Statistika	CPMK032	25	
	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	25	
	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	25	
	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK031	25	
	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK032	25	
	Aljabar Linier	CPMK031	34	
	Aljabar Linier	CPMK032	33	
	Hardware Dasar /*	CPMK031	34	
	Hardware Dasar /*	CPMK032	33	
	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK031	34	
	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK032	33	
	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK031	25	
	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK032	25	
	Sistem Informasi	CPMK031	25	
	Sistem Informasi	CPMK032	25	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK031	25	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK032	25	
	Struktur Data	CPMK031	34	
	Struktur Data	CPMK032	33	
	Jaringan Komputer /*	CPMK031	25	
	Jaringan Komputer /*	CPMK032	25	
	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK031	25	
	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK032	25	
	Perancangan Sistem Digital	CPMK031	34	
	Perancangan Sistem Digital	CPMK032	33	
	Matematika Diskret	CPMK031	34	
	Matematika Diskret	CPMK032	33	
	Metode Numerik	CPMK031	25	
	Metode Numerik	CPMK032	25	
	Pemrograman Kompetitif	CPMK031	25	
	Pemrograman Kompetitif	CPMK032	25	
	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK031	34	
	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK032	33	
	Knowledge Base System	CPMK031	25	
	Knowledge Base System	CPMK032	25	
CPL04	Kalkulus I	CPMK041	33	626
	Logika Informatika	CPMK041	33	
	Kalkulus II	CPMK041	33	
	Statistika	CPMK041	25	
	Aljabar Linier	CPMK041	33	
	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK041	25	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Sistem Informasi	CPMK041	25	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK041	25	
	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK041	25	
	Metodelogi Riset	CPMK041	50	
	Matematika Diskret	CPMK041	33	
	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK041	50	
	Metode Numerik	CPMK041	25	
	Skripsi	CPMK041	34	
	Pemrograman Kompetitif	CPMK041	25	
	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK041	34	
	Penambangan Data	CPMK041	34	
	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK041	25	
	Kecerdasan Buatan	CPMK041	34	
	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK041	25	
CPL05	Sistem Operasi	CPMK051	25	2644
	Grafika Komputer	CPMK051	34	
	Grafika Komputer	CPMK052	33	
	Hardware Dasar /*	CPMK051	33	
	Prak.Hardware Dasar /*	CPMK052	33	
	Sistem Informasi	CPMK051	25	
	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	25	
	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	25	
	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK051	25	
	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK052	25	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK051	25	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK051	25	
	Teknologi Basis Data	CPMK051	25	
	Teknologi Basis Data	CPMK052	25	
	Jaringan Komputer /*	CPMK051	25	
	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK052	25	
	Perancangan Sistem Digital	CPMK051	33	
	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK051	25	
	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK051	25	
	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK052	25	
	Pemodelan & Simulasi Sistem Komputer	CPMK051	50	
	Mobile App Development	CPMK051	20	
	Mobile App Development	CPMK052	20	
	Prak.Mobile App Development	CPMK051	25	
	Prak.Mobile App Development	CPMK052	25	
	Simatic Web	CPMK051	25	
	Simatic Web	CPMK052	25	
	Prak.Simatic Web	CPMK051	34	
	Prak.Simatic Web	CPMK052	33	
	Sistem e-Commerce	CPMK051	25	
	Sistem e-Commerce	CPMK052	25	
	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK051	25	
	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK052	25	
	Sistem e-Government	CPMK051	16	
	Prak.Sistem e-Government	CPMK051	34	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Prak.Sistem e-Government	CPMK052	33	
	Multimedia Dasar	CPMK051	34	
	Multimedia Dasar	CPMK052	33	
	Prak. Multimedia Dasar	CPMK051	34	
	Prak. Multimedia Dasar	CPMK052	33	
	Animasi Multimedia	CPMK051	34	
	Animasi Multimedia	CPMK052	33	
	Prak. Animasi Multimedia	CPMK051	34	
	Prak. Animasi Multimedia	CPMK052	33	
	Multimedia Linier	CPMK051	34	
	Multimedia Linier	CPMK052	33	
	Prak. Multimedia Linier	CPMK051	34	
	Prak. Multimedia Linier	CPMK052	33	
	Multimedia Interaktif	CPMK051	25	
	Multimedia Interaktif	CPMK052	25	
	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK051	34	
	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK052	33	
	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	25	
	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	25	
	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK051	34	
	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK052	33	
	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	25	
	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	25	
	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK051	25	
	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK052	25	
	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	33	
	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK051	34	
	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK052	33	
	Penambangan Data	CPMK051	33	
	Prak.Penambangan Data	CPMK051	34	
	Prak.Penambangan Data	CPMK052	33	
	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	25	
	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	25	
	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK051	34	
	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK052	33	
	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	25	
	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK051	34	
	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK052	33	
	Knowledge Base System	CPMK051	25	
	Prak. Knowledge Base System	CPMK051	34	
	Prak. Knowledge Base System	CPMK052	33	
	Kecerdasan Buatan	CPMK051	33	
	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK051	34	
	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK052	33	
	Digital Image Processing	CPMK051	25	
	Digital Image Processing	CPMK052	25	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Prak. Digital Image Processing	CPMK051	34	
	Prak. Digital Image Processing	CPMK052	33	
	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	25	
	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK051	34	
	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK052	33	
	Augmented Reality	CPMK051	25	
	Augmented Reality	CPMK052	25	
	Praktikum Augmented Reality	CPMK051	34	
	Praktikum Augmented Reality	CPMK052	33	
CPL06	Bahasa Indonesia	CPMK061	16	297
	Bahasa Inggris - I	CPMK061	20	
	Minat Bakat dan Tamadun Melayu	CPMK061	20	
	Bahasa Inggris - II	CPMK061	20	
	Komputer Dan Masyarakat	CPMK061	20	
	Kewirausahaan	CPMK061	20	
	Manajemen Proyek	CPMK061	16	
	Kecakapan Antarpersonal Skill	CPMK061	20	
	Organisasi Dan Manajemen Perusahaan	CPMK061	20	
	KKL	CPMK061	16	
	Kerja Praktek	CPMK061	14	
	Etika Profesi	CPMK061	20	
	Seminar Proposal	CPMK061	25	
	Seminar Proposal	CPMK062	25	
	Seminar Proposal	CPMK063	25	
CPL07	Bahasa Indonesia	CPMK071	16	179
	Statistika	CPMK071	25	
	Metodelogi Riset	CPMK071	50	
	KKL	CPMK071	16	
	Kerja Praktek	CPMK071	14	
	Seminar Proposal	CPMK071	25	
	Skripsi	CPMK071	33	
CPL08	Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK081	33	1164
	Prak. Algoritma Dan Pemrograman 1 /*	CPMK082	33	
	Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK081	33	
	Prak.Algoritma Dan Pemrograman 2 /*	CPMK082	33	
	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK081	25	
	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK082	25	
	Analisa Dan Desain Algoritma	CPMK081	25	
	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK081	25	
	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK082	25	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK081	25	
	Struktur Data	CPMK081	33	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK081	25	
	Teknologi Basis Data	CPMK081	25	
	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK081	25	
	Metode Numerik	CPMK081	25	
	Mobile App Development	CPMK081	20	
	Prak.Mobile App Development	CPMK082	25	
	Simatic Web	CPMK081	25	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Prak.Simatic Web	CPMK082	33	
	Pemrograman Kompetitif	CPMK081	25	
	Prak.Pemrograman Kompetitif	CPMK082	33	
	Sistem e-Commerce	CPMK081	25	
	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK082	25	
	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK081	25	
	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK082	25	
	Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK081	33	
	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	CPMK082	33	
	Penambangan Data	CPMK081	33	
	Prak.Penambangan Data	CPMK082	33	
	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK081	25	
	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK082	33	
	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK081	25	
	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK082	33	
	Knowledge Base System	CPMK081	25	
	Prak. Knowledge Base System	CPMK082	33	
	Kecerdasan Buatan	CPMK081	33	
	Prakt. Kecerdasan Buatan	CPMK082	33	
	Digital Image Processing	CPMK081	25	
	Prak. Digital Image Processing	CPMK082	33	
	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK081	25	
	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK082	33	
CPL09	Grafika Komputer	CPMK091	33	575
	Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK091	25	
	Prak.Pemrograman Berbasis Internet /*	CPMK092	25	
	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK091	25	
	Pemrograman Pada Perangkat Bergerak	CPMK091	25	
	Mobile App Development	CPMK091	20	
	Prak.Mobile App Development	CPMK092	25	
	Multimedia Dasar	CPMK091	33	
	Prak. Multimedia Dasar	CPMK092	33	
	Animasi Multimedia	CPMK091	33	
	Prak. Animasi Multimedia	CPMK092	33	
	Multimedia Linier	CPMK091	33	
	Prak. Multimedia Linier	CPMK092	33	
	Multimedia Interaktif	CPMK091	25	
	Prak. Multimedia Interaktif	CPMK092	33	
	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK091	25	
	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	CPMK092	33	
	Digital Image Processing	CPMK091	25	
	Augmented Reality	CPMK091	25	
	Praktikum Augmented Reality	CPMK092	33	
CPL10	Sistem Operasi	CPMK0101	25	607
	Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK0101	25	
	Prak.Manajemen Informasi Dan Basis Data /*	CPMK0102	25	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0101	25	

CPL	Mata Kuliah	CPMK	Skor Maks	Total Skor Maks
	Teknologi Basis Data	CPMK0101	25	
	Jaringan Komputer /*	CPMK0101	25	
	Prak.Jaringan Komputer /*	CPMK0102	25	
	Analisis Dan Desain Prangkat Lunak	CPMK0101	25	
	Manajemen Proyek	CPMK0101	16	
	Kerja Praktek	CPMK0101	14	
	Skripsi	CPMK0101	33	
	Mobile App Development	CPMK0101	20	
	Simatic Web	CPMK0101	25	
	Sistem e-Commerce	CPMK0101	25	
	Prak.Sistem e-Commerce	CPMK0102	25	
	Sistem e-Government	CPMK0101	16	
	Prak.Sistem e-Government	CPMK0102	33	
	Multimedia Interaktif	CPMK0101	25	
	Sistem Teknologi Multimedia	CPMK0101	25	
	Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK0101	25	
	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	CPMK0102	25	
	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	CPMK0101	25	
	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	CPMK0101	25	
	Aplikasi Kecerdasan Buatan	CPMK0101	25	
	Augmented Reality	CPMK0101	25	

6. Proses Penilaian dan Evaluasi

Proses penilaian dan evaluasi dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu (1) penilaian Sub-CPMK pada setiap tahap pembelajaran; (2) agregasi nilai Sub-CPMK menjadi nilai CPMK; (3) agregasi nilai CPMK menjadi nilai akhir mata kuliah; dan (4) agregasi nilai CPMK lintas mata kuliah menjadi nilai ketercapaian CPL. Hasil evaluasi CPL dilaporkan setiap akhir semester dan menjadi dasar perbaikan proses pembelajaran serta peninjauan kurikulum.

Tabel 31. Konversi Nilai Angka, Nilai Huruf, dan Bobot Nilai

NA (Nilai Angka)	NM (Nilai Mutu)	AM (Angka Mutu)	Sebutan Mutu	Keterangan
90 – 100	A	4,00	Sangat Cemerlang	LULUS
85 – 89,99	A ⁻	3,70	Cemerlang	LULUS
80 – 84,99	B ⁺	3,30	Sangat Baik	LULUS
75 – 79,99	B	3,00	Baik	LULUS
70 – 74,99	B ⁻	2,70	Hampir Baik	LULUS
65 – 69,99	C ⁺	2,30	Lebih dari Cukup	LULUS
60 – 64,99	C	2,00	Cukup	LULUS
55 – 59,99	C ⁻	1,70	Hampir Cukup	LULUS
50 – 54,99	D	1,00	Kurang	TIDAK LULUS
< 50	E	0,00	Gagal	TIDAK LULUS

Rubrik penilaian holistik yang digunakan sebagai acuan umum penilaian CPMK disajikan pada tabel berikut. Setiap dosen pengampu wajib menjabarkan rubrik ini menjadi rubrik analitik yang spesifik terhadap Sub-CPMK mata kuliahnya.

Tabel 32. Rubrik Penilaian Holistik CPMK

Kategori	Rentang Skor	Deskripsi Capaian
Sangat Baik	85 – 100	Mahasiswa menguasai konsep secara menyeluruh, mampu menganalisis dan mengevaluasi persoalan kompleks, serta menghasilkan solusi orisinal dan terdokumentasi dengan sangat baik.
Baik	70 – 84	Mahasiswa menguasai sebagian besar konsep, mampu menerapkan dan menganalisis persoalan dengan tepat, serta menghasilkan solusi yang benar dan terdokumentasi baik.
Cukup	55 – 69	Mahasiswa menguasai konsep dasar, mampu menerapkan pada persoalan sederhana, namun analisis dan dokumentasi masih terbatas.
Kurang	0 – 54	Mahasiswa belum menguasai konsep dasar dan belum mampu menerapkannya pada persoalan yang diberikan.

Pada kerangka OutcomeBased Education (OBE) Proses Penilaian dan Evaluasi dilakukan dalam 3 tahapan siklus yang divisualkan pada Gambar 14. Proses ini menggambarkan hubungan siklus antara berbagai komponen, seperti Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), yang dinilai dan dievaluasi secara berkelanjutan. Input dari alumni, visi dan misi, stakeholder, serta penilai eksternal digunakan untuk menetapkan profil lulusan, yang kemudian diukur terhadap capaian pembelajaran. Setiap tahapan penilaian ini diikuti oleh analisis yang menyeluruh, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas melalui siklus Continuous Quality Improvement (CQI), memastikan bahwa kurikulum tetap relevan dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

7. Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio digunakan untuk merekam dan menilai perkembangan capaian pembelajaran mahasiswa secara berkelanjutan, khususnya pada mata kuliah berbasis proyek, praktikum, Kerja Praktek, dan Skripsi. Bentuk portofolio yang diterapkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 33. Bentuk Penilaian Portofolio

No	Bentuk Portofolio	Isi Portofolio	Tujuan Penilaian
1	Portofolio proses	Kumpulan tugas, laporan praktikum, dan catatan refleksi selama satu semester	Menilai perkembangan kemampuan mahasiswa dari waktu ke waktu
2	Portofolio produk	Kode program, dokumen desain sistem, purwarupa aplikasi, dan karya multimedia	Menilai kualitas capaian akhir terhadap Sub-CPMK
3	Portofolio pameran	Karya terpilih yang dipresentasikan pada pameran tugas akhir atau ekspo karya mahasiswa	Menilai kemampuan menyajikan dan mempertanggungjawabkan karya
4	Portofolio digital	Repositori daring berisi karya mahasiswa selama masa studi	Menjadi bukti capaian pembelajaran dan bahan tracer study

K. Rencana Implementasi Hak Belajar Maksimum 2 Semester di Luar Program Studi

Program Studi Teknik Informatika memfasilitasi hak belajar mahasiswa di luar program studi paling lama 2 (dua) semester, yang terdiri atas 2 (dua) semester pada program studi lain di dalam Universitas Ibnu Sina dan di luar universitas. Pelaksanaan mengacu pada ketentuan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan Peraturan Akademik Universitas Ibnu Sina.

Rekognisi kegiatan MBKM dilakukan melalui mekanisme penyetaraan capaian pembelajaran, yaitu dengan membandingkan CPMK kegiatan MBKM terhadap CPMK mata kuliah yang direkognisi. Bentuk kegiatan dan rencana rekognisinya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 34. Rencana Implementasi Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka

No	Bentuk Kegiatan MBKM	Semester Pelaksanaan	Rencana Rekognisi SKS
1	Magang/praktik kerja	Semester VII	Kerja Praktek (2 SKS) + rekognisi MK konsentrasi
2	Studi/proyek independen	Semester V–VII	Rekognisi MK pilihan konsentrasi (maksimum 20 SKS)
3	Kegiatan wirausaha	Semester IV–VI	Kewirausahaan (2 SKS) + rekognisi MK konsentrasi
4	Pertukaran pelajar	Semester V–VI	Rekognisi MK wajib dan MK pilihan yang setara
5	Asistensi mengajar di satuan pendidikan	Semester VI–VII	Rekognisi MK Kecakapan Antarpersonal Skill dan MK pilihan
6	Proyek kemanusiaan	Semester VI	Rekognisi Kuliah Kerja Lapangan (3 SKS)
7	Membangun desa/KKN tematik	Semester VI–VII	Rekognisi Kuliah Kerja Lapangan (3 SKS)

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM wajib menyusun rencana studi bersama dosen pembimbing akademik, memperoleh persetujuan Ketua Program Studi, dan melaporkan hasil kegiatan disertai bukti capaian pembelajaran untuk keperluan konversi nilai.

L. Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum dikelola melalui siklus penjaminan mutu internal PPEPP yang melibatkan program studi, fakultas, Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI), dan Lembaga Penjaminan Mutu Internal (LPMI) Universitas Ibnu Sina.

Tabel 35. Manajemen Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Siklus PPEPP

No	Tahap PPEPP	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Penetapan	Penetapan kurikulum, RPS, dan standar penilaian melalui SK Dekan	Dekan, Kaprodi, Tim Kurikulum
2	Pelaksanaan	Penyelenggaraan pembelajaran sesuai RPS, pengisian jurnal perkuliahan, dan pelaksanaan asesmen	Dosen pengampu, Kaprodi
3	Evaluasi	Monitoring kehadiran dan kesesuaian materi, evaluasi ketercapaian CPMK dan CPL, survei kepuasan mahasiswa	UPMI, Kaprodi
4	Pengendalian	Rapat tinjauan manajemen, tindakan koreksi terhadap ketidaksesuaian	UPMI, LPMI, Dekan
5	Peningkatan	Peninjauan kurikulum, pemutakhiran RPS, dan peningkatan kompetensi dosen	Kaprodi, Tim Kurikulum, LPMI

Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum dilakukan melalui Sistem Penjaminan Mutu. Sistem penjaminan mutu bagian kurikulum umumnya mengikuti siklus PPEPP, yaitu: Penetapan kurikulum (P); Pelaksanaan Kurikulum (P); Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum (E); Pengendalian hasil evaluasi pelaksanaan Kurikulum (P); dan Peningkatan kurikulum (P). Pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada level lulusan maupun mata kuliah (CPMK dan Sub CPMK). Proses pembelajaran mengacu kepada RPS yang telah disusun.

Kemudian, evaluasi kurikulum dilakukan setiap semester dengan memperhatikan ketercapaian CPL melalui evaluasi ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK yang telah ditetapkan. Evaluasi kurikulum meliputi materi pembelajaran, bentuk, metode pembelajaran, metode evaluasi/asesmen/penilaian, RPS, praktikum, dan pendukung lainnya. Evaluasi dilakukan dalam berbagai bentuk, diantaranya:

- Survey kepada mahasiswa melalui EDOM (Evaluasi Dosen oleh Mahasiswa)
- Portofolio mata kuliah oleh dosen, meliputi evaluasi proses pembelajaran dan rekomendasi perbaikan untuk mata kuliah terkait. Portofolio juga dilengkapi dengan berita acara penilaian dan daftar nilai mahasiswa.
- Audit Mutu Internal (AMI) yang dilakukan secara rutin untuk mengevaluasi kesesuaian implementasi kurikulum program studi.
- Evaluasi ketercapaian CPL oleh program studi

Hasil evaluasi dijadikan landasan untuk perbaikan dan peningkatan mutu proses pembelajaran pada semester berikutnya. Evaluasi kurikulum juga dilakukan setiap 3 tahun, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta direview oleh pakar bidang ilmu program studi, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan keilmuan dan kebutuhan pengguna. Pengendalian hasil evaluasi pelaksanaan kurikulum dilakukan setiap semester dengan mengukur

ketercapaian CPL. Dan pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi bekerjasama dengan unit penjaminan mutu internal Universitas Ibnu Sina.

Perbaikan kurikulum dilakukan berdasarkan hasil evaluasi perkuliahan, hasil pengukuran ketercapaian CPL, dan hasil tracer studi. Perbaikan meliputi standar proses pembelajaran, materi perkuliahan, dan standar penilaian. Dengan mengimplementasikan PPEPP, diharapkan kurikulum prodi S1Teknik Informatika mampu beradaptasi dengan perkembangan keilmuan dan teknologi di bidang komputer sains, dan merealisasikan visi program studi S1Teknik Informatika.

Daftar Pustaka

- APTIKOM. (2024). Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI Program Studi Sarjana Informatika/Ilmu Komputer Versi 2.0. Jakarta: Forum Program Studi Informatika APTIKOM.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2024). Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- ACM/IEEE-CS. (2023). Computer Science Curricula 2023 (CS2023). New York: Association for Computing Machinery.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). Teaching for Quality Learning at University (4th ed.). Maidenhead: Open University Press.
- Spady, W. G. (1994). Outcome-Based Education: Critical Issues and Answers. Arlington: American Association of School Administrators.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing. New York: Longman.

Lampiran

Lampiran 1. Daftar Mata Kuliah Pilihan per Paket Konsentrasi

Mahasiswa wajib memilih dan menyelesaikan 1 (satu) paket konsentrasi secara utuh sebesar 20 SKS. Pemilihan paket konsentrasi dilakukan pada akhir semester IV dengan persetujuan dosen pembimbing akademik.

Tabel 36. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Software Engineering

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt
1	5TFMKK353	Mobile App Development	3	V
2	5TFMKK154	Prak.Mobile App Development	1	V
3	5TFMKK355	Simatic Web	3	V
4	5TFMKK156	Prak.Simatic Web	1	V
5	6TFMKK369	Pemrograman Kompetitif	3	VI
6	6TFMKK170	Prak.Pemrograman Kompetitif	1	VI
7	6TFMKK371	Sistem e-Commerce	3	VI
8	6TFMKK172	Prak.Sistem e-Commerce	1	VI
9	7TFMKK385	Sistem e-Government	3	VII
10	7TFMKK186	Prak.Sistem e-Government	1	VII
Jumlah SKS			20	

Tabel 37. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Multimedia

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt
1	5TFMKK357	Multimedia Dasar	3	V
2	5TFMKK158	Prak. Multimedia Dasar	1	V
3	5TFMKK359	Animasi Multimedia	3	V
4	5TFMKK160	Prak. Animasi Multimedia	1	V
5	6TFMKK373	Multimedia Linier	3	VI
6	6TFMKK174	Prak. Multimedia Linier	1	VI
7	6TFMKK375	Multimedia Interaktif	3	VI
8	6TFMKK176	Prak. Multimedia Interaktif	1	VI
9	7TFMKK387	Sistem Teknologi Multimedia	3	VII
10	7TFMKK188	Prak.Sistem Teknologi Multimedia	1	VII
Jumlah SKS			20	

Tabel 38. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Cloud Computing & Big Data

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt
1	5TFMKK365	Teknologi Big Data & Cloud Computing	3	V
2	5TFMKK166	Prak.Teknologi Big Data & Cloud Computing	1	V
3	5TFMKK367	Sistem Kecerdasan Bisnis	3	V
4	5TFMKK168	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis	1	V
5	6TFMKK381	Penambangan Data	3	VI
6	6TFMKK182	Prak.Penambangan Data	1	VI

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt
7	6TFMKK383	Pencarian dan Temu Kembali Informasi	3	VI
8	6TFMKK184	Prak.Pencarian dan Temu Kembali Informasi	1	VI
9	7TFMKK391	Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	3	VII
10	7TFMKK192	Prak.Sistem Kecerdasan Bisnis Penambangan Data	1	VII
Jumlah SKS			20	

Tabel 39. Daftar Mata Kuliah Konsentrasi Artificial Intelligence

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt
1	5TFMKK361	Knowledge Base System	3	V
2	5TFMKK162	Prak. Knowledge Base System	1	V
3	5TFMKK363	Kecerdasan Buatan	3	V
4	5TFMKK164	Prakt. Kecerdasan Buatan	1	V
5	6TFMKK377	Digital Image Processing	3	VI
6	6TFMKK178	Prak. Digital Image Processing	1	VI
7	6TFMKK379	Aplikasi Kecerdasan Buatan	3	VI
8	6TFMKK180	Prak.Aplikasi Kecerdasan Buatan	1	VI
9	7TFMKK389	Augmented Reality	3	VII
10	7TFMKK190	Praktikum Augmented Reality	1	VII
Jumlah SKS			20	